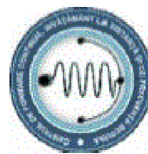


UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI

TRADIȚIE ȘI EXCELENȚĂ



CENTRUL DE FORMARE CONTINUĂ,
ÎNVĂȚĂMÂNT LA DISTANȚĂ
ȘI CU FRECVENȚĂ REDUSĂ

**Facultatea de Psihologie şi Ştiințe ale Educaţiei**
**Specializarea: Pedagogia Învăţământului Primar şi Preşcolar**

# EDUCAȚIE PLASTICĂ ȘI DIDACTICA EDUCAȚIEI PLASTICE ȘI A ACTIVITĂȚILOR DIN DOMENIUL ESTETIC ȘI CREATIV

**Suport de curs**
**Anul 3, semestrul 2**















# Cuprins

# 1. Informatii Generale

## 1.1. Tipul cursului:

OBLIGATORIU

## 1.2. Date de contact ale titularului de curs:

Titular curs: dr. Cioca Vasile
Nr. de telefon: 0722631404
E-mail : vasile.cioca@yahoo.com
Orar consultații: marți, 19-21

## 1.3. Condiționări

Pentru înțelegerea și asimilarea cunoștințelor/problemelor/tematicii și lucrărilor practice propuse de curs sunt necesare cunoștințe esențiale de pedagogie, psihologie școlară, cultură vizuală minimă (pentru cultura vizuală minimă consultați manualele de educație plastică pentru clasele V – X ).

## 1.4. Descrierea cursului

Cursul este construit/ structurat pe baza și în jurul a două centre de interes : COPILUL/SCOLARUL și IMAGINEA. În cadrul activităților artisti- ce-plastice copilul/școlarul face imagini, se joacă cu imagini, privește/descrie/analizează imagini, explorează prin mijlocirea imaginilor lumea reală, lumea interioară, imaginarul ; prin aceste relaționări multiple cu imaginile copilul își dezvoltă sensibilitatea, simțul estetic, creativitatea , cunoașterea, capacitatea de comunicare și își armonizează propria personalitate în formare cu lumea. Din imagini deducem limbajul plastic cu elementele sale și problemele de sintaxă (compoziție), tehnicile plastice, sensibilitatea, originalitatea școlarului; cunoscând geneza și fazele exprimării plastice la copil , funcțiile percepției/ /imaginației/inteligenței, afectivității și implicarea lor în facerea și recepterea imaginilor plastice, elaborăm design-ul educațional. Inclusiv finalitățile (obiectivele/competențele) educației artistice –plastice sunt structurate pe baza relațiilor dintre ELEV și IMAGINE.

Toate problemele abordate în curs gravitează fie în jurul imaginii, fie în jurul ființei copilului, fie , cel mai adesea, în jurul celor două centre.

## 1.5. Organizarea temelor in cadrul cursului

Cursul este structurat pe șapte teme mari, considerate esențiale pentru profesorul care proiectează şi coordonează activităţi artistice-plastice (vizual-plastice) :

a) Comunicarea prin imagine;
b) Limbajul vizual-plastic (care conține 5 module: punctul și linia; pata și forma; culoarea; compoziția; tehnicile plastice);
c) Geneza și fazele exprimării plastice la copil;
d) Metode și mijloace de învățământ folosite în educaţia plastică;

e) Creativitatea (care conține 3 module: creativitatea vizual-plastică și sursele ei; stimularea creativității prin dezvoltarea sensibilității/încurajarea spontaneității și prin antrenamente creative; metode/jocuri specifice);
f) Evaluarea în cazul educației plastice;
g) Documentele curriculare.

În curs sunt trei paragrafe facultative: *Creativitatea generală şi specifică, Situatiile plastice, Educația plastică și spațiul.* Parcurgerea lor este benefică pentru conturarea unei viziuni creative asupra activităților vizual-plastice desfășurate cu preşcolarii și elevii. Toate temele sunt importante în înţelegerea specificului educației vizual-plastice (artistice-plastice) și modalităților de abordare creativă a activităţilor de învaţare. Nu treceți la tema urmatoare decât dacă aţi parcurs şi înţeles tema precedentă (ele se leagă logic una de alta). **Faceți efortul să înțelegeți/asimilați tema COMUNICAREA PRIN IMAGINE care scoate în evidență fundamentele culturii vizuale (minime și esențiale) necesare unui cetățean cu studii superioare și mai ales unui viitor profesor care va desfăşura şi activităţi plastice.**

Cursul insistă pe problematica LIMBAJULUI PLASTIC și a CREATIVITĂȚII ARTISTICE, teme esențiale în economia EDUCATIEI ARTISTICE-PLASTICE. De asemenea, cursul insistă şi pe elementele necesare receptării/analizei imaginilor artistice-plastice pornind de la faptul că cei mai mulţi școlari vor fi receptori de artă (vezi în acest sens și Barlogeanu, L., 2001, Psihopedagogia artei, Ed. Polirom).

## *1.6. Formatul si tipul activitatilor implicate in curs*

După ce studentul va parcurge suportul teoretic are de rezolvat diferite sarcini care constau în:

- realizarea unor colecții de imagini materiale (poze, xeroxuri, lucrari de copii, etc,), electronice pe un CDș
- realizarea unor lucrări plastice proprii în culoare sau alte tehnici;
- realizarea unor planșe didactice cu ilustrarea unor probleme plastice;
- analiza unor imagini, desene, realizate de copii , așezarea în ordine cronologică a unor desene realizate de același copil;
- realizarea unor reprezentări liniare ( linia plastică) a unor mici fragmente muzicale;
- realizarea unui eseu despre personalitatea unei culori ( asemanator cu cele din curs):
- realizarea unei mici colecții de mici obiecte pentru studiul structurilor naturii.

Recomandăm efectuarea tuturor activităților chiar dacă nu toate sunt notate. La examen studenții vor prezenta un portofoliu cu lucrările, exercițiile, colecțiile de imagini, planșe didactice etc. Insistați asupra problemelor de limbaj plastic și creativitate vizual-plastică. Nu neglijați problemele de proiectare a activităților plastice și a celor de evaluare.

## *1.7. Materiale bibliografice obligatorii*

Cioca, V, 2019, Jocul de-a / cu arta, Ed. Limes
Cioca, V., 2007, Jocul de-a arta, Ed. Limes.

Cioca, V., 2014, Didactica disciplinei educație plastică – vizuală (pentru învățământul preşcolar, primar și gimnazial), ghid de bune practici, OIPOSDRU, Ministerul Educației Naționale (format electronic);
Kiss M., Gorcea M., Cioca V., 2011, Copiii și artele, Editura Grinta, Cluj-Napoca; Programa şcolară pentru Arte vizuale și abilități practice, clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II- a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013;
Constantin, P., 1986, Să vorbim despre culori, Ed. Ion Creanga.
Cristea, M., 2007, Educația plastică și didactica educației plastice în învățământul primar și preşcolar.
Philippe, W., Anne, C., Dominique, E., 2008, Psihologia desenului la copil, Ed. TREI.
Roco, M.,2001, Creativitate și inteligență emoțională, Ed.Polirom.
Sternberg, R, J., 2005, Manual de creativitate, Ed. Polirom

## *1.8. Materiale si instrumente necesare pentru curs :*

Bloc de desen format A3 sau A4, coli de hartie A4 alba si de diferite culori, creion moale (B2, b3), carioca, tus negru, acuarela si guase sau tempera sau acrilice, pensule, mape pentru colectii de imagini si desene, cutie cu materiale/obiecte pentru studiul structurilor naturii, mape cu lucrari/schite/exercitii plastice/planse didactice proprii.

## *1.9. Calendarul cursului*

Prima întâlnire: prima saptămână din luna martie (vor fi parcurse primele 4 module).
A doua întâlnire: a doua săptămână din luna mai (vor fi parcurse modulele 5, 6, 7, 8, 9)
Până la examen vor fi parcurse modulele 10, 11, 12, si 13.
Temele de muncă individuală vor fi rezolvate odată cu parcurgerea modulelor.
La întâlnirile directe studenții pot aduce temele rezolvate. La examen studenții vor prezenta si Portofoliul cu rezolvarea problemelor.

## *1.10.Politica de evaluare si notare*

Evaluarea se va face pe baza portofoliuliu, a activităților din cadrul celor două întâlniri și prestația de la examen. În notarea finală: portofoliu și activitățile de la cele două întâlniri directe 50% , prestația de la examen 50%.

## *1.11.Strategii de studiu recomandate*

Parcurgeti cu atentie suportul teoretic si incercati sa retineti lucrurile esentiale de care veti avea nevoie in activitatea didactica viitoare ( ghidativa dupa structura logica a temei si dupa sublinierile din text si concluzii). Acolo unde se preteaza problematica abordata aplicati cele citite si intelese la analiza unor imagini sau la construirea lor efectiva.

In cazul in care nu intelegeti un termen, o notiune consultati DEX-ul (Dictionarul explicativ al limbii romane, Dictionarul de arta, termeni de atelier trecut in bibliografie).

Rezolvati exercitiile, problemele propuse dupa fiecare TEMA parcursa. Colectiile de imagini, desene etc. solicitate se pot imbogati permanent.

## *1.12.Teme abordate*

Cursul abordează următoarele teme :

0. Câmpurile exprimării vizual-plastice.
1. Comunicarea prin imagine . Imaginea și educația vizuală.
2. Limbajul vizual - plastic : punctul și linia.
3. Limbajul vizual - plastic : pata și forma.
4. Limbajul vizual - plastic : culoarea.
5. Compoziția vizual-plastică și lectura operei de artă.
6. Utilizarea potențialului expresiv și creativ al unor tehnici plastice.
7. Geneza și fazele exprimării plastice la copil.
8. Paragraful *Educația plastică și spațiul* este facultativ.
9. Metode didactice și mijloace de învățământ în educația vizuală.
10. Creativitatea. Creativitatea vizual-plastică și sursele ei.
11. Paragraful Creativitatea generală și specifică este facultativ.
12. Stimularea potențialului creativ prin activitățile visual-plastice (sensibilitate, spontaneitate, antrenament).
13. Metode specifice de stimulare/dezvoltare a creativității vizual-plastice.
14. Evaluarea (cum evaluăm sensibilitatea și libertatea interioară).
15. Documentele curriculare (programele școlare, planificarea calendaristică, proiectarea unităților de învățare, proiectul de lectie).

## *1.13. B i b l i o g r a f i e*


Arnheim, R.,1977, Arta si perceptia vizuala, Ed. Meridiane.
Arnheim, R., 1995, Forta centrului vizual, Ed. Meridiane.
Ailincai, C., 1991, Opera fereastra, Ed. Dacia.
Ailincai, C., 1982, Introducere in gramatica limbajului vizual, Ed. Dacia
Ailincai, C., 2000, Gramatica formelor vizuale, Ed. Paralela 45.
Cioca, V., 2007, Jocul de-a arta, Ed. Limes.
Cioca, V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes.
Cioca V.2019, Jocul de-a / cu arta, Ed. Limes.
Constantin, P., 1986, Sa vorbim despre culori, Ed. Ion Creanga.
Cristea, M., 2007, Educatia plastica si didactica educatiei plastice in invatamantul primar si prescolar.
Cucos, C., 2002, Pedagogie, Ed. Polirom.
Havel, M., 1980, Tehnica tabloului, Ed. Meridiane.
Knobler, N., 1983, Dialogul vizual, Ed.Meridiane.
Muresan, P., 1987, Culoarea in viata noastra, Ed. Ceres.
Philippe, W., Anne, C., Dominique, E., 2008, Psihologia desenului la copil, Ed. TREI.
Roco, M.,2001, Creativitate si inteligenta emotionala, Ed.Polirom.
Sternberg, R, J., 2005, Manual de creativitate, Ed. Polirom
Susala, I., Barbulescu, O., 1993, Dictionar de arta, Ed. Sigma.
Susala, I., Gavrila, T., 1992, Caiet de arte plastice pentru clasa I, Ed. Coresi.
* * * Manualele de educatie plastica pentru clesele V-VIII.

# 2. Introducere

"Problema principală a educaţiei rămâne nu atât conţinutul învăţământului, cum s-ar crede astăzi, cât modul de a provoca setea de cunoaştere a copilului"

Freinet Celestin

Ochi, privire, vedere, imagine, imaginaţie, senzorialitate, afectivitate, sensibilitate, spirit, gândire, creativitate, imaginar, creaţie sunt realităţi complexe care fac parte din noi şi ne fac pe noi, împreună cu alte structuri complexe, să fim ceea ce suntem. Imaginea, aici cu precădere imaginea vizual-plastică, acest ansamblu vag („set fuzzy") şi oarecum straniu, este câmpul în care se întâlnesc şi fiinţează împreună, într-o ciudată complementaritate contradictorie, interiorul şi exteriorul, subiectul şi obiectul, realul şi irealul, raţionalul şi iraţionalul, logicul şi afectivul, datul şi creatul (imaginatul), individul şi socialul, beneficul şi maleficul, ancestralul şi clipa prezentă, previzibilul şi imprevizibilul, spaţiul predilect al ludicului dar şi al nebuniei, unealta preferată a visului dar şi a artelor vizuale, frumoasa dar şi nebuna minţii, una din principalele substanţe ale creativităţii umane alături de cuvinte şi sunete, este personajul principal impreuna cu elevul in cadrul educatiei vizual-plastice. Este necesar, ca viitori profesori pentru invatamantul primar si prescolar, sa ne intereseze în mod special imaginile vizual-plastice şi tot ce ţine de potenţialul lor creativ, de implicarea lor în creativitatea umană şi mai ales în antrenarea copiilor (2 - 11 ani) în sensul descoperirii libertăţii interioare şi a creativităţii ca mod de viaţă prin intermediul activităţilor vizual-plastice, cu atât mai mult cu cât în educaţie se tinde, din nefericire, spre formarea unor oameni conformişti, cu stereotipii numeroase şi marcante. Cursul urmareste cu obstinaţie, sa evidentieze potenţialul formativ în sens ludic-creativ al activităţilor vizual-plastice, insuficient explorat şi exploatat, activităţi ce se desfăşoară în zona de interferenţă între câmpul motric, campul vizual, campul ideatic si câmpul plastic, activităţi care antrenează în derularea lor mai toate palierele personalităţii umane de la vârstele cele mai fragede.

*

Arta, activităţile de tip artistic, fie sub formă de practicare sau de contemplare, au dezvoltat sensibilitatea umană, au cultivat cu precădere armonia, inteligenţa estetică (Read H., 1971) şi au constituit întotdeauna un continent vast de manifestare a creativităţii umane.

Prin originea ei, natura umană este creatoare. Omul se justifică pe sine în faţa creatorului un numai prin ispăşire, ci şi prin creaţie (Berdiaev, 1996). Sunt gânditori care au emis ipoteza că „arta a fost şi este instrumentul esenţial al dezvoltării conştiinţei umane". Ca educatori şi foşti copii ştim, simţim, ne aducem aminte de fascinaţia culorilor, de plăcerea de a desena, picta, modela liber fără instrucţiuni. Ştim de asemenea că toţi copiii înainte de a învăţa să scrie încep să „mâzgălească", să se joace cu linii, cu pete de culori; să facă o serie de mişcări cu creionul sau alte instrumente lăsând diferite urme pe o serie de suprafeţe, sublimând energii, stări în semne plastice simple, dar expresive. Acest act expresiv, vital, în care copilul intră spontan cu toată fiinţa este solul din care va creşte treptat tendinţa de autoexprimare, de explorare a lumii, de manifestare creativă, ludică a impulsurilor, senzaţiilor, bucuriei, tristeţii, curiozităţii, fricii, etc.

Dacă omul nu este doar creatură, ci şi creator şi, în mod natural, fiecare copil are un potenţial creatv, ne putem întreba ce poate face grădiniţa şi şcoala pentru a nu obtura acest potenţial, ci, dimpotrivă, pentru a-l activa, stimula, dezvolta, ştiut fiind faptul că învăţământul deţine cele mai multe practici noncreative.

Sistemul de învăţământ are un pronuntat carecter inerţial şi poartă înlăuntrul său premizele unei atitudini conformiste şi rutiniere. Educatorul/învăţătorul/profesorul poate foarte uşor staţiona într-o abordare de rutină a demersului didactic, mulţumindu-se cu aplicarea „cuminte” a programei de educaţie plastică, reluând an de an teme, modalităţi de învăţare, etc., fără să ţină cont că sunt alţi copii, că sunt posibile abordări mai incitante, mai stimulative, mai creative. Învăţătorul poate deveni factorul esenţial în stimularea spiritului creativ al elevilor dacă:

- porneşte în demersul didactic de la o viziune esenţialmente pozitivă asupra naturii umane;
- consideră că este perfect normal ca cineva să se simtă implicat într-o decizie la formularea căreia a luat parte;
- crede în capacitatea de autorealizare a elevilor şi îi încurajează în acest sens;
- apreciază individualitatea, personalitatea fiecăruia;
- încurajează, promovează şi recompensează creativitatea;
- este angajat într-un proces de schimbare permanentă şi are competenţe necesare pentru a gestiona schimbarea;
- pune accentul mai mult pe motivaţia internă decât pe cea externă ;
- pune accentul pe proces şi nu pe produs, pe ceea ce se întâmplă cu structurile psihice implicate în învăţare şi nu pe produsele obiectuale (lucrările plastice în sine).

Dar ce se poate face efectiv pentru stimularea creativităţii la clasele I-IV si la gradinita prin activităţile plastice? Este întrebarea esenţială pe care ne-o punem şi la care încercăm să construim câteva răspunsuri . Aceste posibile solutii pragmatice se bazeaza pe cateva premise.

O prima constatare este faptul că orele de educaţie plastică ne permit să valorificam mai intens potenţialul creativ al copiilor prin caracterul lor ludic accentuat. Apoi copilul vine la şcoală cu o mare experienţă vizuală, ştiut fiind faptul că cea mai mare cantitate de informaţie intră pe canalul vizual; de altfel copiii au şi multiple experienţe plastice încercate acasă (şi apoi la grădiniţă), ei având în marea lor majoritate încă nestinsă plăcerea de a „mâzgăli”, de a reprezenta plastic lumea, senzaţiile, trăirile, uimirile proprii, spontan, direct.

Un alt motiv este faptul că activităţile plastice oferă copiilor posibilitatea de a explora lumea vizual şi tactil, implicând şi mişcarea mâinilor, nu numai a ochilor, mişcare care se încarcă de stările interne în care se află aceştia în timp ce pictează, desenează sau modelează.

Elementele de limbaj plastic şi tehnicile plastice devin „instrumentele” cele mai accesibile copiilor pentru a se exprima şi a realiza imagini plastice expresive. De la familiarizarea cu elementele de limbaj plastic se poate ajunge prin intermediul unor ingenioase explorări vizual-plastice la descoperirea virtuţilor expresive ale acestora. Aici intră în joc creativitatea pedagogică a învăţătorului/profesorului.

Un motiv important este şi faptul că desenul este iubit de copii, aceştia simţind nevoia de a desena, picta, tot aşa cum simt nevoia de a se juca. Între desenul copiilor şi joc există

multe trăsături comune care au fost evidenţiate în sens creator de mulţi pedagogi, profesori de desen, artişti, psihologi. Lucrările plastice ale copiilor constituie un mesaj sincer, autentic, scăldat afectiv, care vorbeşte despre lumea exterioară şi cea interioară, despre felul în care ei văd, simt şi interpretează aceste lumi şi relaţiile dintre ele.

Prin faptul că activităţile vizual-plastice solicită energii, mişcare, imaginaţie, ingeniozitate, sensibilitate şi induc plăcere, devin un important câmp de manifestare liberă neîngrădită a facultăţilor creatoare ale copilului.

Pornind de la aceste premize, cursul incearca sa prezinte studentilor , viitori profesori in invatamantul primar si prescolar, principalele probleme/teme ale educatiei vizual-plastice (artistice-plastice) si posibile directii/strategii de actiune in vederea dezvoltarii sensibilitatii, simtului estetic si a potentialului creativ al elevilor.

Ca o concluzie sa retinem trinomul esential, coloana vertebrala care structureaza educatia artistica-plastica , viziunea de ansamblu, finalitatile si tot demersul profesorului indiferent de varsta si personalitatea scolarului:

COPIL / ELEV --- IMAGINE --- REALITATE

# 3. MODULUL 0: câmpurile exprimării vizual-plastice

## *3.1. Scopul*

Înţelegerea faptului că sunt mai multe modalităţi de exprimare la indemâna copilului/scolarului; atunci când se exprimă vizual-plastic, sunt activate/implicate următoarele câmpuri din fiinţa sa:

-câmpul gestic (miscarea)
-câmpul vizual/perceptiv
-câmpul mental (intelectiv)

## *3.2. Obiective/competente vizate prin studiul temei*

- să înţeleagă si sa explice în ce costă câmpul gestic şi implicarea lui în exprimarea plastică;
- să înţeleagă şi să explice în ce constă câmpul vizual şi implicarea sa în exprimarea plastică;
- să înţeleagă şi să explice în ce constă câmpul intelectiv şi implicarea lui în exprimarea plastică;
- să înţeleagă faptul esenţial că în exprimarea plastică cele trei câmpuri conlucrează, implicându-se mai mult sau mai puţin, în funcţie de intenţie, de sarcina didactică, scopul urmărit.
- să deţină un set de exerciţii, jocuri vizual-plastice prin care pot fi activate cele trei câmpuri.

## *3.3. Schema logica a modulului*

- **omul se poate exprima** verbal, muzical, mimico-gestic, prin dans, prin scris, vizual-plastic (desenand, pictand, modeland) sau prin alte modalitati (fotografie, film, teatru etc.).;
- **ce câmpuri psihice** din personalitatea sa sunt cu precadere implicate în exprimarea plastică?
- caracteristicile celor trei câmpuri – gestic, vizual şi intelectiv;
- situaţii de învăţare în care sunt implicate în diferite modalităti cele trei câmpuri.

TERMENI CHEIE :
- exprimare vizual-plastică
- câmpul gestic
- câmpul vizual
- câmpul intelectiv

Omul este o fiinţă care simte nevoia să exploreze mediul în care trăieşte şi pe sine însuşi. Nefiind singur el simte nevoia să comunice cu ceilalti, să se exprime. El are la

îndemână mai multe modalități de a se exprima, de a comunica cea ce simte, gândește, își imaginează, cea ce înțelege sau îl sperie : el se poate exprima verbal, muzical, mimico-gestic, prin dans, prin scris, vizual-plastic (desenând, pictând, modelând) sau prin alte modalități (fotografie, film, teatru etc.). Când ne exprimăm vizual-plastic, ce structuri sau instante din ființa noastră sunt activate, implicate? Cand copilul desenează, pictează sau modelează, ce câmpuri psihice din personalitatea sa sunt cu precadere implicate? Psihologii care s-au aplecat asupra debutului exprimarii plastice la copil au scos în evidență coparticiparea a trei câmpuri psihice :

- câmpul gestic (mişcarea)
- câmpul vizual/perceptiv
- câmpul mental (intelectiv)

Nu mă pot exprima plastic pe un suport, într-un material (hârtie, lut etc.) fără ajutorul mişcării (mâna se mişcă deplasând creionul, pensula etc.). Deci în actul desenării, pictării, modelării în lut sau plastelină, copilul/artistul apelează la anumite mişcări/gesturi care nasc urme plastice : linii, pete, şiruri de puncte, forme, cromorfeme etc. Ce gesturi, ce mişcări fac copiii cu mâna, cu mâinile atunci cand desenează sau pictează? Aceste mişcări au anumite caracteristici, calități, expresivități :

- au o anumită formă (dreaptă, curbă, rotundă, unghiulară, spiralată);
- o anumită desfăşurare spațială (pe orizontală, pe verticală, pe diagonală);
- o anumită direcție (de sus în jos, de jos în sus, de la stânga la dreapta etc.);
- o anumită viteză, forță;
- un anumit ritm

Sunt elemente, caracteristici care se regăsesc într-o formă sau alta și în dans, iar unele dintre ele în muzică. Toate elementele plastice sunt născute în urma unui gest (chiar și punctul) dar cele mai încărcate de mișcare/gestică sunt linia și pata.

Campul vizual, vizualul, vederea, văzul este implicat atat în facerea imaginii plastice cât și în analiza/contemplarea acesteia. Campul vizual al omului are o anumită formă (apropiată de cerc) atunci când privim si explorăm lumea reală dinafara noastră. Câmpul plastic, suportul, suprafața pe care pictăm sau desenăm este aproape întotdeauna un dreptunghi de marimi diferite. În câmpul nostru vizual vedem o multime de obiecte, fenomene, culori, forme, texturi, mișcări etc. Pe suprafața de hârtie dreptunghiulară, care va deveni câmp plasic, noi plasăm diferite elemente plastice (puncte, linii, forme, pete, culori etc.) care vor codifica/sugera/vor face vizibile diferite calități vizual-plastice ale lumii exterioare precum și trăiri, emoții, gânduri, invenții etc. din lumea interioară (câmpul mental). Văzul, vederea este implicată atât în explorarea vizuală a lumii exterioare cât și în conducerea și controlul vizual al mișcărilor mâinii care desenează sau pictează. Văzul/vederea relaționează cea ce vedem în lumea din jurul nostru cu cea ce facem și vedem pe spațiul hârtiei. Prin intermediul memoriei vizuale stocăm în minte o mulțime de imagini, inclusiv artistice-plastice, care configurează, treptat, un veritabil muzeu imaginar propriu care va fi mereu consultat de mintea noastră atunci cand creăm imagini sau privim imagini.

Câmpul mental include toate structurile psihice ale ființei umane (afectivitate, gândire, memorie, inteligență, imaginație, limbaje etc). Câmpul mental este implicat în orice tip de activitate/acțiune vizual-plastică oricât de sumară sau de elementară ar fi aceasta. El nu poate fi obturat. În schimb câmpul vizual poate fi obturat (se poate desena/picta cu ochii închiși).

În exprimarea plastică cele trei câmpuri conlucrează, implicându-se mai mult sau mai puțin, în funcție de intenție, de sarcina didactică, scopul urmărit.

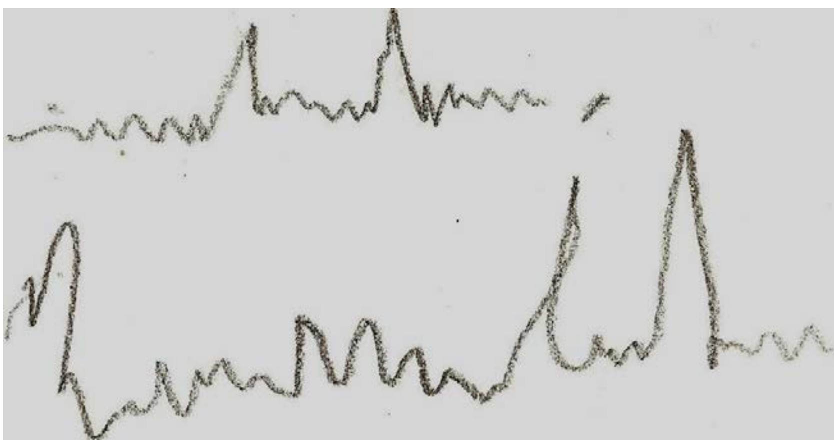
### 3.4. Situații de învățare în care sunt activate/jucate cele trei câmpuri

În continuare vom prezenta pe scurt câteva modalităţi concrete de abordare a problemelor mişcării şi dinamicii în cadrul activităţilor vizual – plastice cu elevii ciclului primar şi gimnazial.

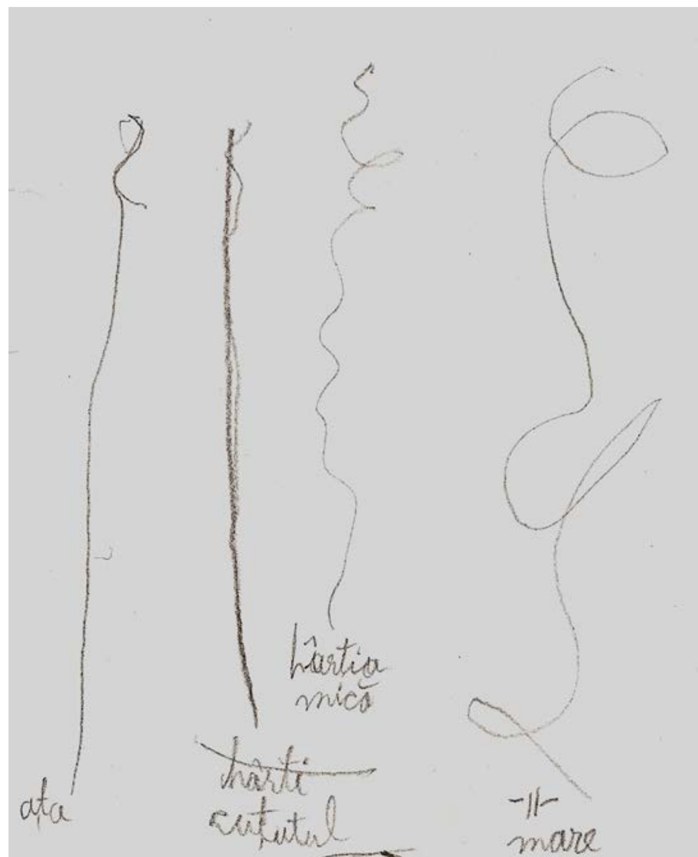
Mişcarea fizică, mişcarea optică, mişcarea perceptivă şi gestica actului desenării, pictării, modelării au în sine virtuţi ludice. Este ştiut faptul că, copiii iubesc foarte mult jocurile de mişcare, mişcarea fizică, mişcarea ca atare. Probabil eventualele explorări plastice ale mişcării în cadrul unor anumite teme plastice la clasele I-VIII şi nu numai ar trebui să fie aproape total ludice.

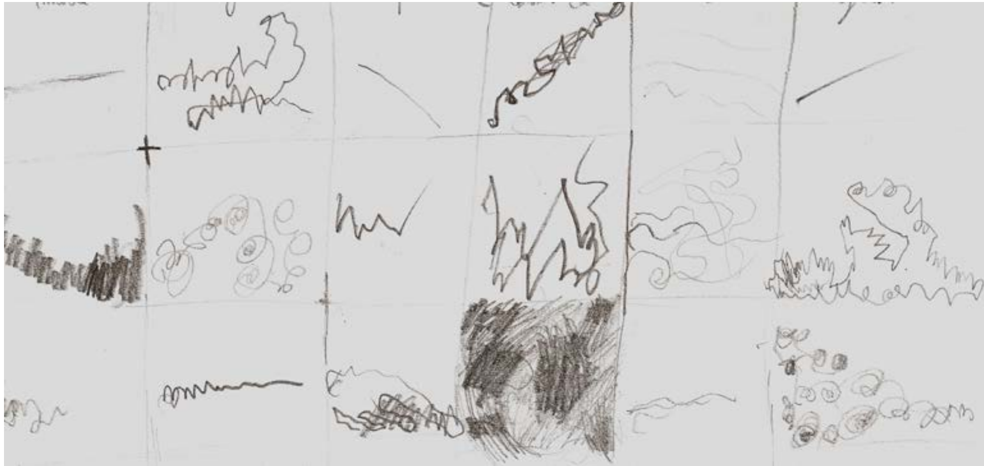
Iată câteva exerciţii joc simple şi foarte iubite de copii:

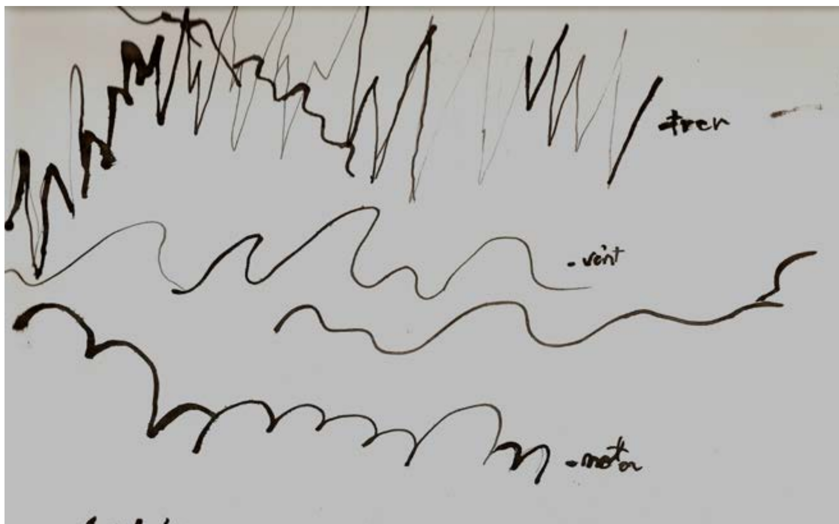
a. hârtia de desen care poate fi albă sau de o anumită culoare este ringul de dans; mâna copilului şi creionul (sau alt instrument) sunt personaje care dansează; se poate dansa pe hârtie după anumite ritmuri muzicale;
b. hârtia de desen este un patinoar, mâna copilului patinează pe suprafaţa lucioasă sau mată mai repede, mai încet, mai tăios, mai moale;
c. trasăm linii cu pensula, cu creionul, cu pana etc. pe hârtie (linii viguroase, tari, drepte, zvâcnite, moi, dulci, ondulate, spiralate);
d. pe o placă de lut moale ne jucăm cu instrumente (ebăşoare) realizând diferite trasee liniar mai tăioase sau mai moi, etc.
e. pe o suprafţă de hârtie ne imaginăm drumul urmă lăsat de o furnică, un melc, un şarpe, etc.

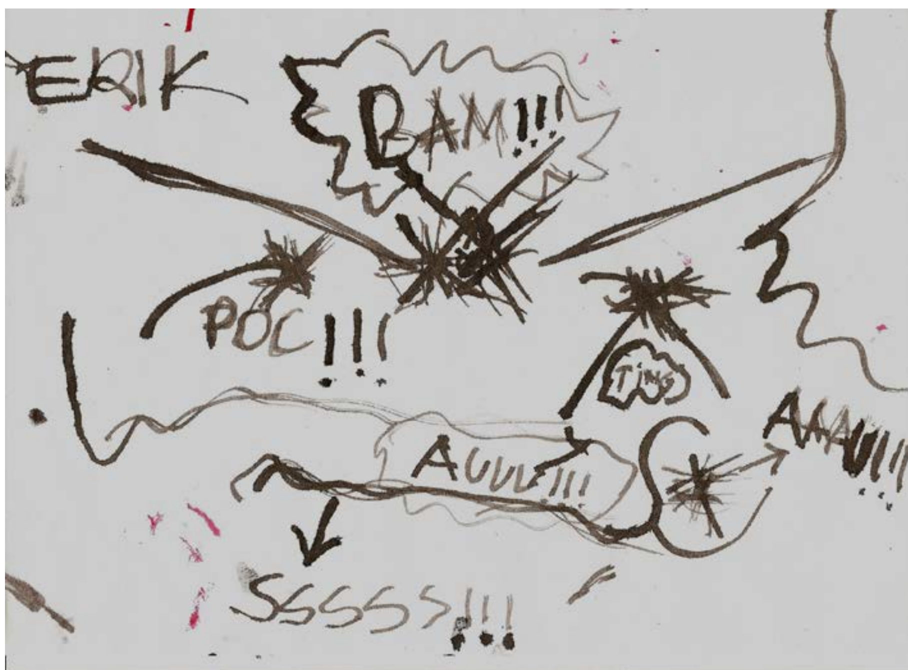





hârtia
mică
aţa
hârti
-II-
mare




-tren
-vent
-motor


ERIK
BAM!!!
POC!!!
TING
AUU!!!
AAAU!!!
SSSSS!!!

# 4. MODULUL 1: Comunicarea prin imagine

## 4.1. Scopul

Îînţelegerea faptului că IMAGINEA este conceptul/realitatea esenţială, instrumentul principal prin care se realizeaza educatia vizual-plastică (artistică-plastică).

## 4.2. Obiective/competente vizate prin studiul temei

- să înţeleagă si sa explice relatia dintre imagine si comunicare
- să inteleaga relatia dintre mesaje si semnale in cazul imaginii
- să inteleaga si sa explice din ce se constituie semnificatia imaginii
- să inteleaga fundamentele culturii vizuale (principalele caracteristici vizuale care se regasesc in orice imagine);
- să recunoasca si sa descrie elementele esentiale ale imaginii
- să defineasca in mod operational elementele esentiale ale imaginii;
- să descrie domeniile imaginii si genurile acestora.

## 4.3. Schema logica a modulului

**Comunicarea**: comunicatorul transmite stimuli pentru a modifica/influenta comportarea altor persoane.

**Mesajul plastic/poetic** se constituie la intersectia universului artistului, universului operei si universului receptorului de artă.

Elementele esentiale ale culturii vizuale :

Compozitia/compunerea imaginii :

- centre de ineres/centri dinamici
- linii de forta
- cercuri si curbe
- numarul de aur/sectiunea de aur

Iluzia profunzimii in cadrul imaginii :

- plane distincte
- mascări parţiale de forme
- perspectiva aeriană (colorata)
- perspectiva liniară
- alte perspective

Scara planurilor :

- plan general
- plan larg
- prim plan
- plan mijlociu
- plan american
- plan italian
- gros plan
- tres gros plan

Vederea sau unghiul de vedere :

- din faţă

- din spate
- din profil
- din trei sferturi
- de la nivelul ochilor
- de sus in jos
- de jos in sus

Culoarea :

- culorile lumină
- culorile pigment
- culorile primare (rosu, galben, albastru)
- culorile binare (oranj, verde, violet)
- culorile terţiare
- culori calde (rosu, oranj, galben), reci (albastru,violet, verde)
- culori complementere (rosu-verde, galben-violet, albastru-oran)
- nonculori (culori acromatice) : alb, negru, griuri neutre
- amestecul optic al culorilor
- amestecul fizic al culorilor
- contrastele cromatice
- acord, armonie, game cromatice

Eclerajul/iluminarea obiectelor/formelor:

- directă
- indirectă
- iluminarea din fată/lateral/din trei sferturi/razant/contre-jour

Domeniile imaginii si genurile acestora :

- pictura (portret, peisaj, natura moarta, scena de gen, compozitie)
- desenul
- fotografia
- artele grafice
- filmul

TERMENI CHEIE :

- comunicarea
- mesajul plastic/poetic
- compoziția/compunerea imaginii
- iluzia profunzimii
- scara planurilor
- vederea/unghiul de vedere
- culoarea
- eclerajul
- domeniile imaginii

### *4.4. Comunicarea prin imagine*

Comunicarea este una din dimensiunile esenţiale ale existenţei, ea regăsindu-se la toate palierele de sructurare/organizare a materiei. Pentru biolog comunicarea este o acţiune a unui organism sau a unei celule care alterează modelele probabile de comportamant ale altui organism sau ale altei celule, într-o manieră adaptativă pentru unul sau pentru ambii participanţi (Mihai Dinu, 1997).Probabil, psihologul şi sociologul nu concep comunica-ea în absenţa unui subiect dotat cu conştiinţă deşi acesta nu este totdeauna conştient de informaţia pe care o vehiculează. O altă definiţie accentuează alt aspect : Comunicarea este un proces prin care un individ (comunicatorul) transmite stimuli (de obicei, verbali) cu scopul de a schimba comportarea altor indivizi (auditoriul).

Trebuie să subliniem faptul că sunt mai multe posibilităţi de comunicare, nu doar verbală; ba mai mult, s-a constatat că persoanele aflate în interacţiune nemijlocită îşi transmit cu precădere mesaje nonverbale. De asemeni menţionăm faptul că nu orice comunicare urmăreşte să provoace modificări comportamentale. Poezia, muzica, artele plastice sunt nişte mijloace puternice de influenţare a conştiinţelor şi de modelare a emoţionalităţii, chiar dacă în intenţia artistului emiţător nu este ideea schimbării conduitei receptorului de artă. Viaţa complexă a grupurilor sociale, a societăţii umane, necesită o interacţiune continuă între membri şi instituţiile sale, comunicarea (idiferent de mijloacele prin care se realizează) fiind ceea ce leagă organismele între ele. Dar „aspectul cel mai spinos al comunicării, care ne interesează aici, rezidă tocmai în contradicţia dintre nevoia interlocutorilor de a-şi transmite mesaje şi imposibilitatea practică în care se află ei de a emite şi recepţiona altceva decât semnale”(Mihai Dinu, 1997). Operele de artă, imaginile transmit mesaje sau semnale? Termanul generic de mesaj acoperă o mare varietate de realităţi : gânduri, sentimente, trăiri, idei, emoţii, stări de conştiinţă sau produse ale fanteziei/imaginaţiei.Aceste manifestări complexe ale psihismului uman nu pot fi sesizate direct de sistemele noastre senzoriale. De aceea cel care vrea să transmită mesaje (fie el scriitor, politician, profesor, artist plastic, actor etc.) este obligat să încredinţeze unor semnale materiale, perceptibile senzorial (sunete, vocale, consoane, culori, linii, forme, gesturi, mişcări etc.) misiunea de a reprezenta indirect, produsele impalpabile ale conştiinţei şi afectivităţii. Acest proces de traducere/transformare a mesajului în semnale (codificare) se dovedeşte a fi o activitate indispensabilă, iar transmiţătorul care o efectuează, un participant de neânlăturat la procesul comunicării. Transmiţătorul, în cazul artistului este şi sursa sau enunţătorul mesajului (el îşi transmite mesajul prin opera creată de el însuşi). Enunţătorul mesajului (artistul/creatorul imaginii) preia conştient sau inconştient idei, viziuni, simboluri, motive, soluţii tehnice/plastice etc. formulate, configurate de alţi artişti dinaintea sa. Prin imaginile sale nu vorbeşte doar el, artistul, ci şi părinţii, educatorii, prietenii, grupul de apartenenţă socială sau profesională, muzeul imaginar, spiritul epocii. Aşa , de exemplu, pictorul Botticelli ca şi publicul său, aparţineau unei culturi foarte diferite de a noastră, şi anumite aspecte ale activităţii lor vizuale erau puternic impregnate de aceasta ( Pierre Bourdieu, 1998). Putem spune că, comunicarea este polifonică şi că mesajul artistului codificat în opera plastică, este mult mai complex decât pare la prima vedere şi are în spatele său acumulări/aluviuni deversate /decantate/precipitate în fiinţa artistului.

Mesajul poate fi considerat, fie ca un dat (telegramă, ordin) fie ca un fenomen pe cale de costituire. În momentul emisiei, mesajul este întotdeauna o acţiune personală (mai ales în cazul artei), individualizată, trăită de o fiinţă care îi conferă un moment unic în istoria sa. Activitatea artistică începe chiar de la sursă. Mesajul plastic, ca şi mesajul poetic, nu corespunde niciodată într-un chip cu totul adecvat, unei semnificaţii prestabilite (Rene`Berger1976). Mesajul/semnificaţia se coagulează în timpul facerii operei plastice din tensiunea, interferenţa, precipitarea semnelor pur plastice şi lumea interioară a artistului grea de aluviuni, totul într-o combustie potenţată de voinţa de a crea. Opera de artă propune o nouă adecvare între semnele care o constituie şi semnificaţia pe care o poartă acestea, semnificaţie pe care fiecare nouă privire o face mai amplă (Rene Berger1976). Deci semnificaţia operei de artă se constituie/ia naştere/se configurează la intersecţia dintre universul creatorului/sursei/transmiţătorului, universul operei propriu-zise şi universul receptorului de artă. În cazul receptorului de artă, este implicată/activată pe lângă alte multe instanţe psihice, şi cultura artistică (cultura vizuală). Receptorul fără cultură artistică sau cu o cultură precară, se mulţumeşte de regulă, să extragă din mesajul operei acele elemente prin care să identifice obiectele sau grupul de obiecte. Avem în acest caz o receptare tip recunoaştere elementară : copaci, grup de copaci fără frunze, toamnă, peisaj de toamnă. Oare opera de artă este un mesaj cifrat de artist pe care spectatorul trebuie să-l descifreze? Sunt specialişti (istorici, psihologi, psihanalişti, socio-logi etc.) care reduc operele de artă la nişte documente istorice, psihanalitice etc., descifrându-le mesajul impunându-le în prealabil codul la care s-au acordat ei (cod istoric, psihanalitic, sociologic etc.). Dar dacă mesajul, în cazul operei de artă, nu este un dat nici la emisie nici la transmisie, cu atât mai mult nu este un dat la recepţie. Rezultă deci că opera de artă nu e niciodată supusă unei simple descifrări. Actul receptării, în cazul operei de artă, poate fi instaurator nu doar de tipul recunoaştere. În receptarea operei de artă se vorbeşte de fapt de trei intenţii posibile ale consumatorului de artă : îl poate interesa intenţia autorului (ce vrea să spună de fapt autorul prin intermediul operei/imaginii), intenţia operei (ce îmi spune efectiv opera/imaginea pe care o am acum şi aici sub privirile mele), sau intenţia proprie (ce îmi activează opera/imaginea în mintea mea şi ce semnificaţii pot construi eu pornind de la lumea mea interioară), perspectivă ce scoate în evidenţă coplexitatea comunicării/dialogului cu opera de artă. Ca urmare,”gîndirea critică… trebuie să atragă atenţia spectatorului că nu trebuie să se lase în seama unei recepţii standard prin intermediul unui criteriu valabil pentru toţi, fiindcă fiecăruia i se cuvine să participe la existenţa artei după cum i se cuvine artei să participe la existenţa fiecăruia” (Rene Berger, 1976).



După această introducere în problema comunicării în general şi a comunicării în artă şi prin artă în special, şi avertismentul formulat de R. Berger care nu trebuie uitat de nici un educator, vom prezenta , pe scurt, principalele caracteristici vizuale care se regăsesc, într-un fel sau altul, în picturi, desene, fotografii, în imaginile filmice, tv şi video şi care constituie, totodată, fundamentele unei culturi vizuale fireşti omului contemporan care trăieşte într-o lume dominată de vizual. Pentru a putea dialoga cu opera de artă, cu imaginea bidimensională sau tridimensională, elevul are nevoie de o minimă cultură vizuală care să-i mijlocească experienţe estetice care, la rândul lor să-i inducă satisfacţii contemplative.





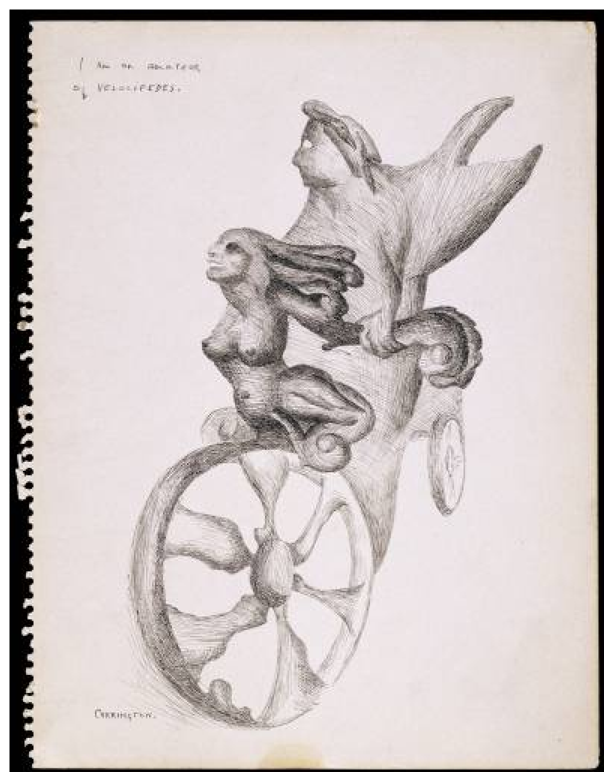






Luminarea formelor în pictură (eclerajul)





## *4.5. Elementele esențiale ale culturii vizuale*

### *4.5.1. Compoziţia/compunerea imaginii*

Compoziţia/compunerea unei imagini se referă, într-o primă şi elementară aproximaţie, la **organizarea/gruparea** unui număr oarecare de elemente identificabile prin văz : pete, mase/suprafeţe colorate, segmente de dreaptă, puncte, figuri geometrice, elemnte semnificative (motive, obiecte, personaje). Aceste elemente grupate/compuse/organizate pot fi identificate în picturi, gravuri, desene, fotografii, afişe, timbre etc. În artele vizuale, organizarea formelor/cromorfemelor reprezintă un mod esenţial al creaţiei, arta fiind concepută de-a lungul vremurilor de dezvoltare estetică ca un proces de compoziţie (Herbert Read 1971). Prin compoziţie vizuală, Rudolf Arnheim înţelege **modul în care operele de artă sunt alcătuite din forme, culori sau mişcări.** De obicei , aceste organizări de forme, culori etc. când sunt analizate, există tendinţa vizibilă în majoritatea tratatelor de a reduce imaginea/opera plastică, la forme şi direcţii privite drept osatură constitutivă, adică la pătrate, triunghiuri, pentagoane etc., cu alte cuvinte la nişte diagrame ce scot în evidenţă părţile concrete ale materiei vizibile. Arnheim (1995), subliniind faptul că aceste diagrame corespund sau se regăsesc doar la un grup de opere sau la un artist şi că de obicei ele sunt unice, priveşte şi analizează compunerea imaginilor artistice, ca de altfel şi percepţiile, ca pe un **„câmp de luptă”** , unde toate formele sunt configuraţii de forţe care se organizează în virtutea a două principii adânc înrădăcinate în structurile noastre mentale : **centricitatea şi**

**excentricitatea**. El descrie structura compoziţională, fie ea un sistem compoziţional centric, excentric sau combinaţii ale acestora, pornind nu de la lucruri sau forme, pete, culori ci de la **vectori**, căci toate formele sunt configuraţii de forţe direcţionate.

Elementele care se compun după diferite principii (simetrie, asimetrie, centricitate, excentricitate, polaritate, închidere, deschidere etc.) , fie că le considerăm forme, pete, mase/suprafeţe colorate, linii, motive, personaje sau centri dinamici cu reţeaua de relaţii dintre ei ori diferite îngrădiri sau arii restrânse, pot fi identificate în picturi, desene, sculpturi, fotografii, afişe etc. Se constată, de-a lungul vremurilor, o evoluţie a compoziţiei după unii autori de la compoziţii închise/centrice spre compoziţii deschise/excentrice. Această evoluţie a avut urmări asupra manierei în care compoziţia se înscrie într-un spaţiu dat : monument, tapiserie, tablou, pagină de carte, afiş, ecran etc. În antichitate stilul unor monumente (frontoane, frize, bazoreliefuri) a dus la prezentarea de forme alungite şi repetate. În evul mediu, stilul romanic şi gotic au antrenat prezenţa de forme, cadre rotunjite sau ogivale. Dezvoltarea picturii de şevalet (pânză pe un şasiu de lemn) a făcut din **dreptunghi forma dominantă în care se organizează progresiv imaginea în occident.** Desigur se întâlnesc forme, cadre diferite: pătrat, cerc, triunghi, oval, hexagon, pentagon etc., dar forma dominantă a cadrului în care se compune imaginea în occident este dreptunghiul. Cele mai multe tablouri sunt dreptunghiulare; cărţile, timbrle, ilustraţiile, afişele, inclusiv ecranul televizorului, cinematografului sunt dreptunghiulare. Cadrul în care se desfăşoară imaginea are o anumită structură vizual-geometrică (axe de simetrie, diagonale) care poate fi exploatată.

### *4.5.1.1. Centre de interes / centri dinamici si linii de forţă*

În organizarea/compunerea elmentelor imaginii sesizăm **puncte puternice (centre de interes) şi linii de forţă.** Punctele puternice/**centrele de interes** sau centri dinamici sunt opriri obligatorii pentru ochii care examinează imaginea şi pot fi marcaţi prin :

- pată clară, luminoasă într-un ansamblu întunecat; acest singur element constituie un pol de atracţie imediat:
- mai multe pete luminoase divers repartizate; ele constituie un veritabil traseu luminos al imaginii care orientează privirea;
- elemente identificate ca intervenind în semnificaţia globală a imaginii : motive, obiecte, personaje; un element viu (om sau animal) constituie un punct puternic într-un ansamblu inanimat.

**Liniile de forţă** corespund unor linii simple (direcţia unui perete, curbura unui corp, linia de orizont) care străbat fotografia, tabloul sau altă imagine. Ele există virtual în spaţiul geometric al dreptunghiului cadru (diagonale, perpendiculare, paralele) şi permanet ajută la fel de bine la construirea cât şi la citirea imaginii. Combinarea de verticale, orizontale şi de oblice în cadrul dreptunghiului imaginii oferă diferite posibilităţi pentru punctele de interes şi liniile de forţă. În funcţie de organizarea şi gruparea acestor linii de forţă şi centre de interes imaginea poate fi simetrică sau asimetrică, închisă sau deschisă, dinamică sau statică.

În organizarea şi lectura vizuală a imaginii au o mare importanţă liniile şi direcţiile orizontale, verticale, oblice şi cele curbe. Linia orizontală este rece, calmă şi plată şi poate evoca orizontul şi imobilitatea unui corp întins. Ea se armonizează perfect cu formatul dreptunghiular.

**Linia verticală** evocă poziţia în picioare şi exprimă hotărârea. Ea nu are, în schimb, proprietatea de a sugera profunzimea spaţiului : dacă privirea este confruntată cu mai multe verticale ea se opreşte şi nu penetrează în profunzimea imaginii.

**Diagonala** (linia sau direcţia oblică) este animată de-o mişcare care atrage privirea.Ea este cea care orientează, de obicei, sensul, direcţia lecturii imaginii. De altfel, în câmpul perceptiv, atât animalele cât şi omul este atras în primul rând de ţintele/obiectele care se mişcă şi dintre liniile şi direcţiile orizontale, verticale şi oblice, ultima este cea care sparge optic planitatea bidimensională şi induce senzaţia de mişcare/dinamism în privitor.

În structura compoziţională a imaginii pot intervenii mai multe linii oblice precum şi combinaţii de linii verticale şi orizontale, verticale şi oblice, oblice plus verticale plus orizontale obţinându-se efecte diferite (mişcări ascendente puternice, instabilitate, nelinişte, senzaţia de ruptură etc.). Mai trebuie spus, că în funcţie de felul cum este structurată imaginea, liniile şi direcţiile orizontale, verticale şi cu precădere cele oblice pot avea o mare importanţă în orientarea citirii vizuale a acesteea.

### *4.5.1.2. Cercuri şi curbe*

**Cercul** este o figură geometrică perfectă în măsura în care este întreagă şi închisă. Cercul ocupă un loc preponderent în arta monumentală religioasă (cupole, rozase, vitralii etc.). **Curbele** conferă imaginii o blândeţe care temperează duritatea dreptelor şi unghiurilor.

Cadrul circular e mai puţin utilizat decât cel dreptunghiular. Se întâlneşte mai cu seamă în Renaştere (tondo) la unele tablouri destinate să orneze interiorul bisericilor. De asemeni apare ulterior ca şi cadru de portret -medalion (la Grigorescu de exemplu).

Cadrul circular în care este circumscrisă imaginea, naşte alte curbe în interiorul imaginii cu unul sau mai multe centre de interes care sunt centrul cercului cadrului imaginii şi centrele altor cercuri imaginare sau efectiv construite. Aceste linii circulare, curbe corespund unor forme concrete (rotunjimea unei feţe, unui bust sau a unui braţ, conturului unui vas etc.) sau apar construite ca atare în osmoză cu diferite câmpuri cromatice (în constructivism sau în arta abstractă de factură geometrică.

Cercul şi curbele sugerează o serie de conotaţii specifice diferitelor culturi. Cercul este împreună cu centrul, crucea şi pătratul, al doilea simbol fundamental. El poate însemna perfecţiune, omogenitate, cerul cosmic, divinitatea, timpul, poate fi simbol al sinelui, protecţie, soarele etc.

În imaginile complexe unde sesizăm alături de forme circulare, linii drepte, oblice, libere, curbele introduc un element de temperanţă care contribuie la efectul general de armonie şi echilibru.

### *4.5.1.3. Numărul de aur ( secţiunea de aur )*

În lumea formelor şi structurilor naturale ca şi în cele artistice întâlnim o mare diversita- te de raporturi între mărimi liniare, suprafeţe, volume etc. Aceste raporturi/relaţii pot fi grupate în două mari categorii : două sau mai multe mărimi pot fi egale sau inegale. În cazul celor inegale (o dimensiune este mai mare iar cealaltă sau celelalte sunt mai mici) întâlnim o mare varietate. Totuşi în această mare varietate, oamenii au descoperit un raport care apare foarte des în alcătuirea unor cristale, plante, animale, fiinţa umană şi chiar în foarte multe alcătuiri/construcţii umane. Acest raport,

exprimat prin relaţia dintre două segmente inegale, în aşa fel, încât raportul dintre segmentul mare şi segmentul mic să fie egal cu raportul dintre suma celor două segmente şi sgmentul mare, este exprimat numeric prin tr-un număr iraţional : 1,618...Acest număr a fost numit numărul de aur sau proporţia divină. Acest raport între diferite mărimi (segmente, suprafeţe), acest număr de aur iraţional, poate costitui un element de referinţă în fotografie, pictură, sculptură sau arhitectură, şi dă naştere unei compoziţii echilibrate, armonioase.

#### *4.5.1.4. Iluzia profunzimii în cadrul imaginii*

Iluzia profunzimii spaţiului, în cazul imaginii bidimensionale, se poate realiza prin mai multe modalităţi :

- prin crearea unor plane distincte, sugerate prin diferite repere (grupuri de personaje, obiecte, copaci etc.) ;
- obiecte, forme acoperite, mascate parţial de alte obiecte/forme;
- perspectiva colorată (aeriană) : în natură obiectele îndepărtate le vedem într-o tentă albăstruie; în pictură prin estomparea contrastelor pe măsură ce formele sunt tot mai depărtate;
- perspectiva liniară care e fondată pe o iluzie optică care ne face să vedem obiectele îndepărtate mai mici decât cele apropiate de noi. Elementele perspectivei liniare sunt : punctul de vedere, raza vizuală principală, linia de orizont, punctul de fugă, linii de fugă. Există perspective liniare cu un punct de fugă, cu două sau cu trei puncte de fugă. Într-o abordare complexă, cu tendinţe exhaustive, putem vorbi de sisteme perspectivice -- ipoteze spaţiale construite de mintea artiştilor sau a geometrilor (sisteme unitare, unificate de tratare şi regrupare a cromorfemelor în planul tabloului/imaginii)-- proxemice, relative sau mixte şi ale distanţelor îndepărtate :
  a) Perspective proxemice :
     - optică
     - paralelă
     - arabesc sau entrelacs (arta orientală, persană, Pollok)
     - focală (obiectul reprezentat ocupă aproape în întregime suprafaţa tabloului – portret, gros-plan în cinematografie)
     - reversibilă (este o perspectivă optică în care înaintele şi în spatele îşi schimbă mereu locurile – reversibilitatea figură-fond, Echer)
     - taşistă
     - în tablă de şah (Mondrian, Klee)
     - microscopică;
  b) Perspective proxemice relative sau mixte :
     - sferică
     - axială
     - frontală
     - prin rabatere, eşalonare (arta egipteană, arta infantilă, Dubuffet)
     - cavalieră (utilizată adesea în organizarea picturală a naturii moarte – Cezanne, cubiştii)
     - cubistă (cubism analitic şi sintetic)
     - proiectivă

- barocă
- izometrică;

c) Perspective ale distanţelor îndepărtate :
- liniară
- inversă
- oblică
- atmosferică (aeriană)
- în zbor de pasăre
- în etaje (registre, planuri)
- în înălţime (pictura chineză clasică)
- anamorfotică.

### *4.5.1.5. Scara planurilor*

Scara planurilor corespunde mărimii fiinţelor animate, obiectelor sau elemntelor de decor reprezentate în îmagine raportate la mărimea acesteia. Ea nu depinde de mărimea imaginii dar traduce un raport de proporţie între subiect şi cadru. Dăm mai jos o scară a planurilor care se regăseşte în diferite imagini picturale, benzi desenate, fotografii, în imagini filmice :

| **Planul** | **Funcţia generală** | **În ce imagine îl găsim** | **În cinema la ce foloseşte el?** |
|---|---|---|---|
| Plan general | descrie | - pictură sau fotografie de peisaj;<br>- vinete în benzi desenate sau în debutul romanelor foto | - arată contextul scenei;<br>- suscită o emoţie estetică;<br>- sugerează singurătatea eroului (personaj redus la starea de siluetă de punct în imensitatea planului). |
| Plan larg | situează | - peisaj care însoţeşte drept fundal unele scene religioase sau prezente în pictură | - evocă acţiunea global;<br>- sugerează contextul fără să-i acorde un loc particular (exemplu: scenă de luptă). |
| Vedere în picioare sau plin cadru | atestează | - portrete oficiale (pictură sau fotografie);<br>- vinete în benzile desenate corespunzând unui moment sau acţiune care privilegiază un personaj. | - distinge un personaj de ceea ce îl înconjoară, îi conferă importanţă, îl prezintă în acţiune. |
| Plan mijlociu | atrage atenţia | - portret afişând o atitudine şi un costum cu un anumit rol semnificativ | - acordă o importanţă sporită unui personaj şi gesturilor sale;<br>- intensifică acţiunea. |
| Gros plan | dramatizează emoţionează | - portret încercând să transmită o stare interioară | - exprimă sensibilitatea, comunică spectatorului |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | sentimentele personajului. |
| Tres gros plan | atrage atenţia duce emoţia până la paroxism | - imagini publicitare scoţând în evidenţă valoarea unui detaliu;<br>- fotografie şi pictură cu caracter simbolic sau fantastic;<br>- vinete de benzi desenate sugerând intensitatea emoţiei. | - scoate în evidenţă un detaliu pentru a-i acorda o valoare simbolică sau fantastică. |

Menţionăm că în cinema şi în benzile desenate se regăsesc trei variante de plan mijlociu :

- prim-plan (faţa şi bustul personajului),
- plan american (personajul este văzut până la ceva mai sus de genunchi),
- plan italian (personajul este văzut până la genunchi).

### *4.5.1.6. Vederea sau unghiul de vedere*

În diferite imagini (fotografii, picturi, desene, cinematografice etc.) un personaj sau un obiect poate fi văzut şi reprezentat din faţă, din spate, din profil sau din trei sferturi. De asemeni, vederea şi reprezentarea se poate realiza de la acelaşi nivel cu subiectul, de sus în jos sau de jos în sus, obţinându-se efecte şi expresivităţi diferite.

Astfel vederea din faţă, numită şi vedere frontală, are o funcţie de contact. Ea dă impresia că personajul reprezentat se adresează direct spectatorului sau ascultătorului. Este utilizată în publicitate, în afişele electorale unde personajul reprezentat poate da impresia că se uită direct în ochii puplicului dar poate da impresia şi de agresivitate.

Vederea din spate sau din profil sunt mai puţin folosite decât cea din faţă. Ele exprimă întotdeauna intenţii personale. Vederea din spate crează un efect insolit, enigmatic. Un personaj desenat, fotografiat sau filmat din spate este indescifrabil.

Vederea din profil cu umbra personajului proiectată poate sugera o dimensiune fantastică sau evoca iminenţa unui pericol. Acest procedeu este frecvent în westernuri şi filme poliţiste.

Vederea din trei sferturi poate apărea cea mai neutră, mai puţin subiectivă ca cea frontală; în acest caz afirmarea personajului este mai puţin dură şi invită a fi privită.

Vederea la nivelul subiectului este cea mai des utilizată şi apare neutră şi obiectivă.

Vederea de sus în jos domină personajul sau decorul. Ea poate de asemeni servi la descrierea unui peisaj.

Vederea de jos în sus dă impresia celui care priveşte imaginea respectivă că este mai jos.

Personajul reprezentat astfel încât să fie văzut de jos în sus poate da impresia de forţă, voinţă, personalitatedar şi de autoritate şi despotism.

### 4.5.1.7. *C u l o a r e a*

Culoarea este un element ubicu în această lume şi probabil cel care contrubuie din plin la farmecul, poezia şi spiritualizarea acesteia. Să ne închipuim, doar pentru o clipă, lumea noastră colorată numai în alb, negru şi cenuşiu : fără răsăriturile şi apusurile exploziv colorate ale soarelui, fără mirifica lume a florilor atât de divers colorată, fără simfonia coloristică a toamnelor, fără ochii albastri, natura fără bogăţia de verzuri a vegetaţiei sau multitudinea de culori a diferitelor vieţuitoare (fluturi, păsări, mamifere etc.) sau misterioasele lumini colorate ale cristalelor ori ale aurorelor boreale, cerul fără apele lui adânci, bisericile, muzeele, locuinţele fără picturi, oamenii şi casele doar în alburi, negruri şi cenuşiuri ?

„Culorile influenţează sufletul; ele pot să ne provoace senzaţii, să evoce emoţii, idei care să ne liniştească sau să ne frământe, să ne întristeze sau să ne bucure", scrie Goethe cel care astudiat toată viaţa culoarea mai ales din punct de vedere sufletesc şi spiritual.

Culorile, fie ele culori lumină sau culori pigment, ca şi sunetele muzicale, constituie bazele unui limbaj care, datorită faptului că sunt mai puţin rigide decât cuvintele, oferă mai multe nuanţe pentru a transmite integral stări de spirit (Marc Havel, 1980). În timp, înţelegem, simţim, intuim cu toţii că pictura/culoarea nu este, de fapt, decât un mijloc material (legat cei drept de un element mai subtil -- lumina) de a transmite "lucruri ce privesc" spiritul. Kandinski, referindu-se la culoare, într-o celebră carte, remarcă faptul că atunci când îţi plimbi privirea pe o paletă acoperită de culori, rezultă două efecte principale :

1. un efect pur fizic, ochiul însuşi fiind cucerit de frumuseţea şi de calităţile culorii, privitorul resimţind mulţumire, bucurie, ochiul fiind înviorat, sau el se calmează sau se răcoreşte la fel ca degetul care atinge o bucată de ghiaţă;
2. un efect psihic, culoarea trezind, inducând o vibraţie sufletească, ea fiind un mijloc de a exercita o influenţă directă asupra sufletului.

Dar pe lângă efectul impresiv (fizic, fiziologic) şi expresiv (psihic) culoarea poate avea, în cazul fiinţei umane şi o funcţie simbolică, spirituală (vezi Cornel Ailincăi, Opera fereastră 1991).

Relevante din perspectiva unei culturi vizuale minime, esenţiale în cea ce priveşte culoarea sunt de reţinut următoarele aspecte :

- culoarea ia naştere pentru receptor din interacţiunea lumină-materie/substanţă-ochi;
- în artele vizuale şi în artele spectacolului întâlnim două câmpuri de culori: culori lumină şi culori pigment;
- culorile lumină : primare (lumina roşie, lumina albastră, lumina verde); secundare (lumina galbenă, lumina magenta/roşu-oranj, lumina cyan/albastru-verde);
- sinteza aditivă (amestecul aditiv) a culorilor lumină :

lumina roşie + lumina verde = lumina galbenă

lumina albastră + lumina roşie = lumina magenta (lumina roşie-oranj)

lumina verde + lumina albastră = lumina cyan (lumina albastră-verde); fotografia, cinematograful şi televiziunea apelează la aceste operaţii de amestec de lumini colorate;

- putem grupa, clasifica, ierarhiza culorile pigment în :
    a. culori primare (roşu, galben, albastru);
    b. culori binare (oranj, verde, violet);

c. culori calde, culori reci ( roşu, oranj, galben şi albastru, violet, verde);
d. culori complementare ( roşu-verde, albastru-oranj, galben-violet);
e. nonculori (alb, negru, griuri intermediare);

- amestecul fizic al culorilor (cu alb, cu negru, cu complementara,cu semenele);
- amestecul optic;
- contrastele cromatice ( în sine, de calitate, de cantitate, clar-obscur, cald-rece, complementar, simultan);
- acord, armonie, game cromatice;
- semnificaţii simbolice ale culorii (vezi Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, 1994, 1995, Dicţionar de simboluri).

#### 4.5.1.8. Iluminarea (eclerajul sau iluminarea obiectelor/formelor)

Obiectele nu sânt vizibile decât dacă sunt iluminate. Noaptea, când toate sursele de lumină sunt stinse în cameră noi nu vedem nici un obiect. Dacă aprindem un chibrit, o veioză aşezată pe masă, un bec montat în tavan sau o lanternă pe care o plimbăm în dreapta şi în stânga şi de jos în sus, vor apare din întuneric deodată sau rând pe rând diferite obiecte aflate în cameră. Iluminarea în funcţie de felul în care se face, poate îndulci o faţă sau un loc, poate crea impresia de realism sau din contră poate crea un efect dramatic, misterios . Sursele de lumină care iluminează obiectele pot fi naturale sau artificiale, directe sau difuze. Când iluminarea este directă obiectul iluminat prezintă zone contrastante, unele mai deschise altele mai închise. În acest caz spunem că lumina este modelantă : planele sau suprafeţele luminate ne atrag privirea instantaneu în timp ce părţile umbrite rămân ascunse. Privirea este ghidată de aceaste relaţii dintre părţile iluminate şi cele umbrite şi trece de la clar la neclar sau mai puţin clar pe nişte itinerarii construite de către pictor, fotograf sau cineast. Pe o vreme frumoasă, de exemplu, obiectul reprezentat apare contranstant (sub formă de volum) : culorile sunt violente/saturate în zonele luminate dar inexistente în zonele din umbră. Lumina poate fi difuză când cerul este acoperit cu un strat de ceaţă, nori negri sau stropi deşi de ploaie. Atunci lumina devine difuză, în acest caz obiectele apar plate, omogene la fel şi culorile devin estompate, şterse, armonioase. Iluminarea indirectă estompează volumetria şi efectul umbrelor.

Lumina poate deveni plasticizantă, element de expresie şi prin dirijarea direcţiei sale vizavi de obiectul reprezentet. Astfel iluminarea se poate face din faţă, din lateral (profil), din trei sferturi, razant, contre-jour, obţinându-se efecte diferite : volum, dramatism, detaşare de fond sub formă de aureolă, siluietă etc.

Eclerajul sau iluminarea este caracterizată prin intensitate, dominantă cromatică şi unghiul format de razele de lumină şi subiectul reprezentat. Lumina este un element plasticizant şi de expresie deosebit la îndemâna artistului plastic, fotografului, coregrafului, regizorului de teatru şi film , fie ea naturală, artificială sau compozită.

### 4.6. Domeniile imaginii şi genurile acestora

a. Pictura : portretul, autoportretul, peisajul, scena de gen, natura moartă, trompe-l`oeil, pictura nonfigurativă;
b. Desenul : ilustraţia, caricatura, benzile desenate, schema, schema explicativă, organigrama, desenul tehnic, harta, graficul:

c. Fotografia : instantaneul, fotografia de presă, fotografia de modă, fotografia ştiinţifică, fotografia aeriană, legenda fotografiei, trucaje fotegrafice, romanul foto;
d. Artele grafice : copertă de disc, etichetă, copertă de carte, siglă, marcă, afiş, colajul, afişul publicitar, afişul politic, afişul de cinema, tipografia;
e. Filmul : filmare cu camera fixă, travelling, montajul, efecte speciale cu camera, trucaje cinematografice, scenariul, succesiunea imaginilor, filmul de ficţiune, filmul documentar, desenele animate, imaginea televizată, clipul video, imaginea procesată pe calculator.

Această trecere în revistă rezumativă a principalelor probleme, principii, teme, genuri, domenii ale imaginii ne atestă complexitatea şi marea varietate a domeniului. De asemeni rezultă, credem, responsabilitatea educatorului de artă indiferent de vârsta elevilor cu care lucrează, în a crea acestora experienţe vizuale cât mai diverse, concrete şi apropiate de cea ce le oferă viaţa, extrăgând şi conştientizând mereu aspectele esenţiale şi comune diverselor tipuri de imagini cât şi aspectele specifice. Numai explorând împreună bogata junglă a lumii imaginilor elevii vor reuşi treptat să descifreze şi să înţeleagă structura acestora, modalităţile de elaborare şi de expresie utilizate în transmiterea unor informaţii sau mesaje, vor învăţa treptat să să le citească, să le interpreteze. Rezultă de asemeni faptul că, cantonarea doar în experienţe vizual-plastice legate de pictură, desen şi modelaj nu este suficientă pentru a-l face pe elev capabil să dialogheze cu orice tip de imagine, descurcându-se în hăţişul acestora şi lăsându-se mai puţin manipulat şi devenind astfel mai liber, mai independent în luarea deciziilor.

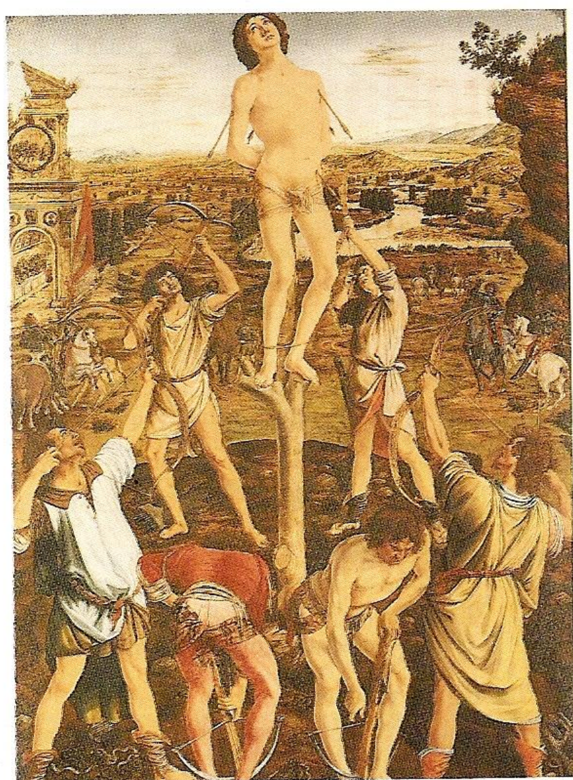
Comunicarea noastră cu natura, cu ceilalţi oameni, cu Dumnezeu, cu noi înşine şi cu produsele noastre cultural-artistice, realizându-se în mare parte prin intermediul imaginilor, e firesc să ne preocupe problemele şi întrebările legate de imagine, mai ales când e vorba de educaţie şi mai acut azi cînd trăim într-o civilizaţie dominată de aceste stranii alcătuiri.

## 4.7. Concluzii

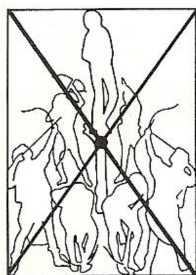
Imaginea, fie ca este creata de elevi sau analizata/contemplata , este instrumentul principal prin care se realizeaza educatia artistica-plastica. De aceea este foarte important ca studentul sa inteleaga principalele caracteristici vizuale care se regasesc in orice imagini. Aceste caracteristici sunt chiar elementele esentiale ale culturii vizuale de baza.

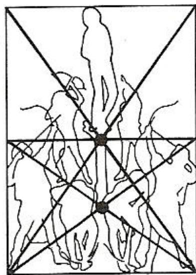
## 4.8. Teme de munca individuala

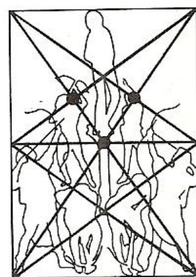
1. Analizati imaginile de mai jos, descoperind rand pe rand centre de interes, linii de forta, unghiuri de vedere, diferite plane (cadraje), iluminari.
2. Depistati domeniul din care fac parte imaginile si genul acestora.
3. Culegeti din diferite surse, inclusiv electronice, o colectie de imagini care sa ilustreze cat mai multe domenii ale imaginii si genurile acestora. Aceasta colectie VA FI NOTATA.

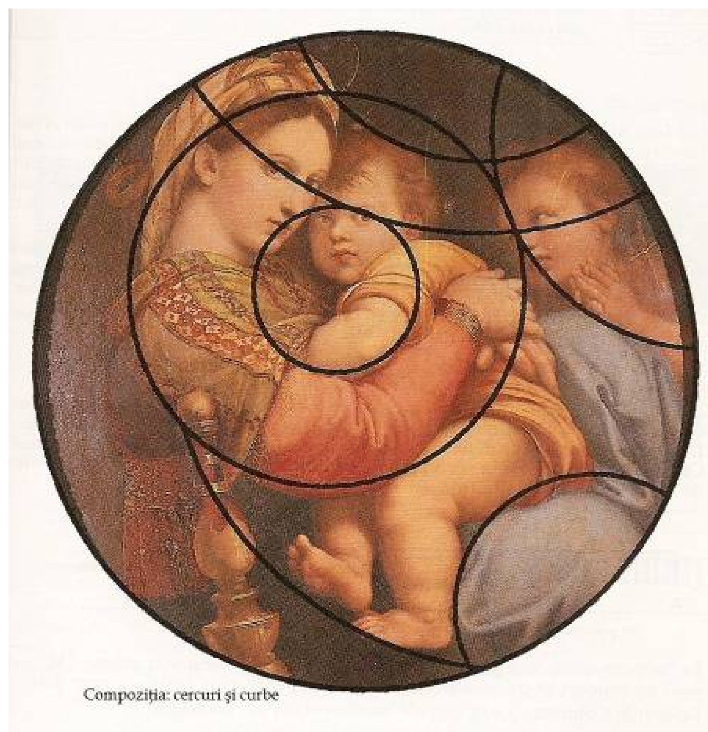


Compoziția

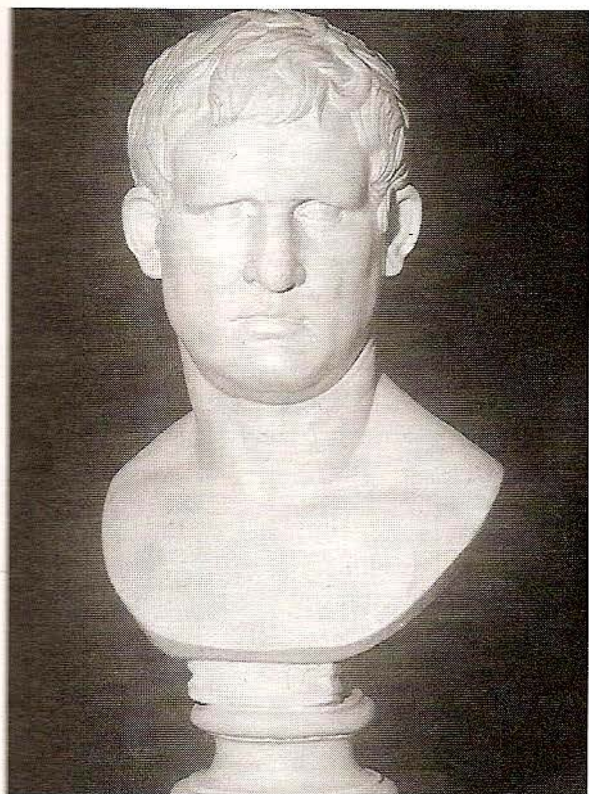


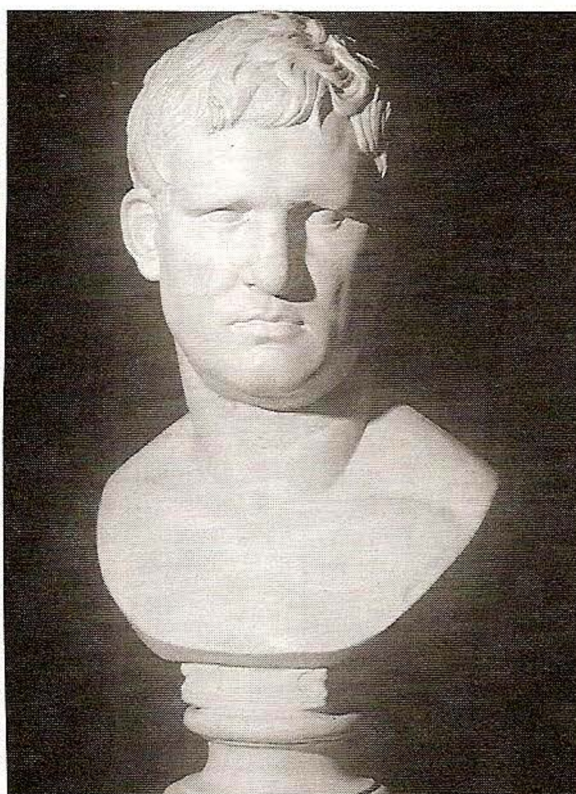


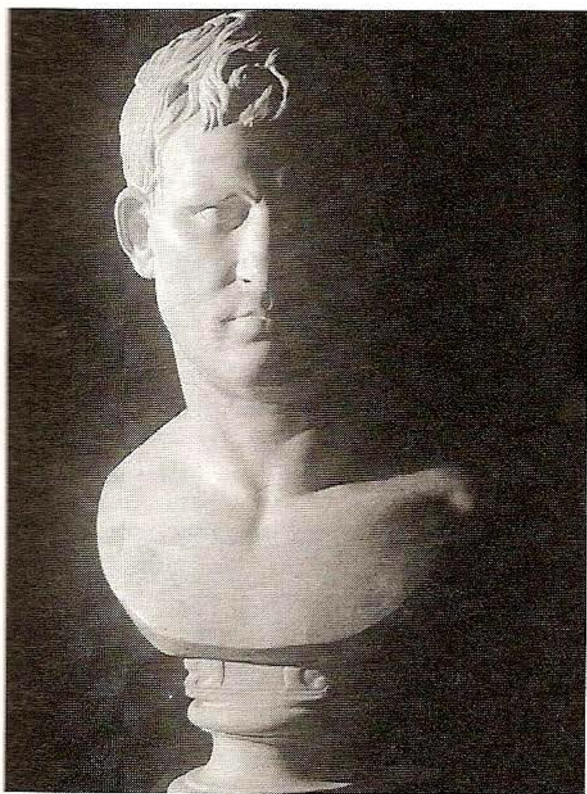


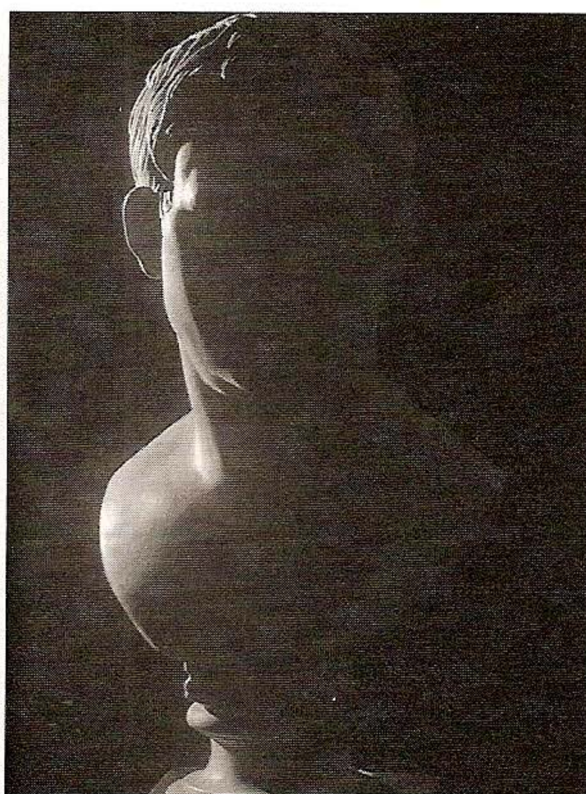

Compoziţia: cercuri şi curbe

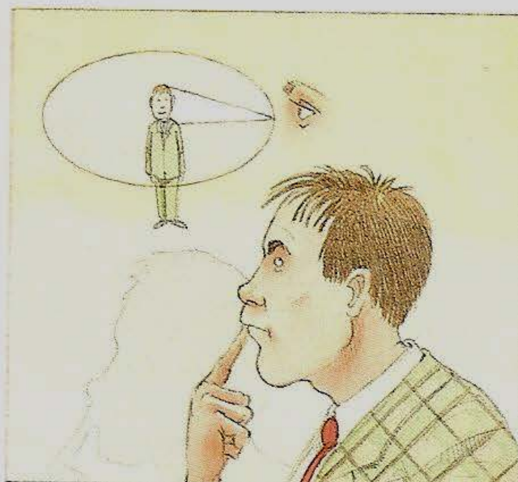


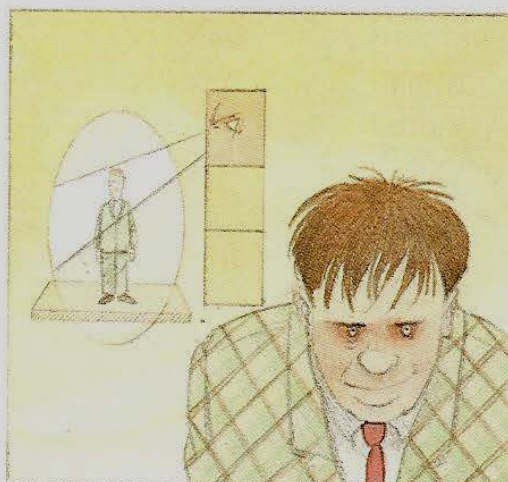

1. Lumină din față


2. Lumina din semi-profil

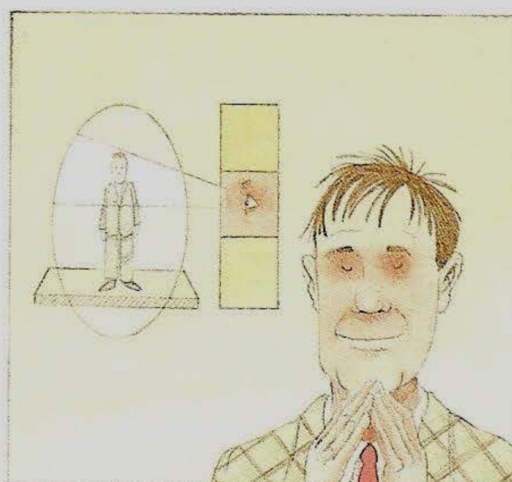

3. Lumina din profil


4. Contre - jour


1. Vedere din profil

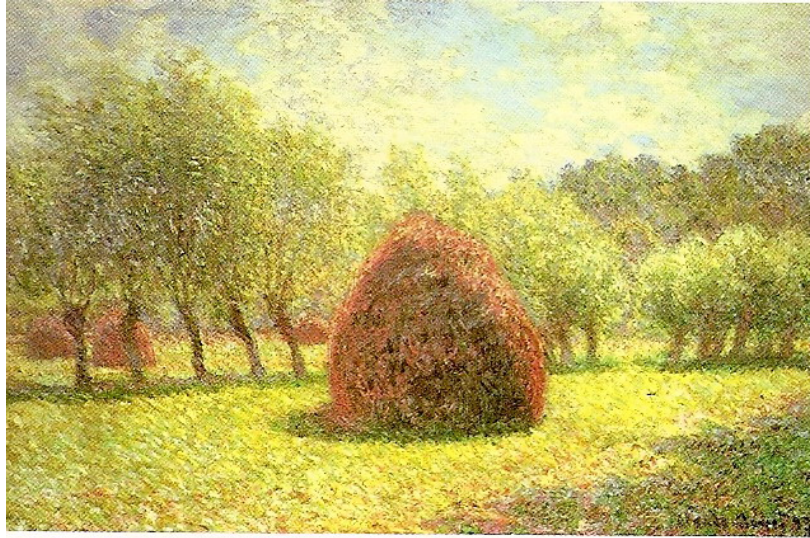

2. Vedere de sus în jos

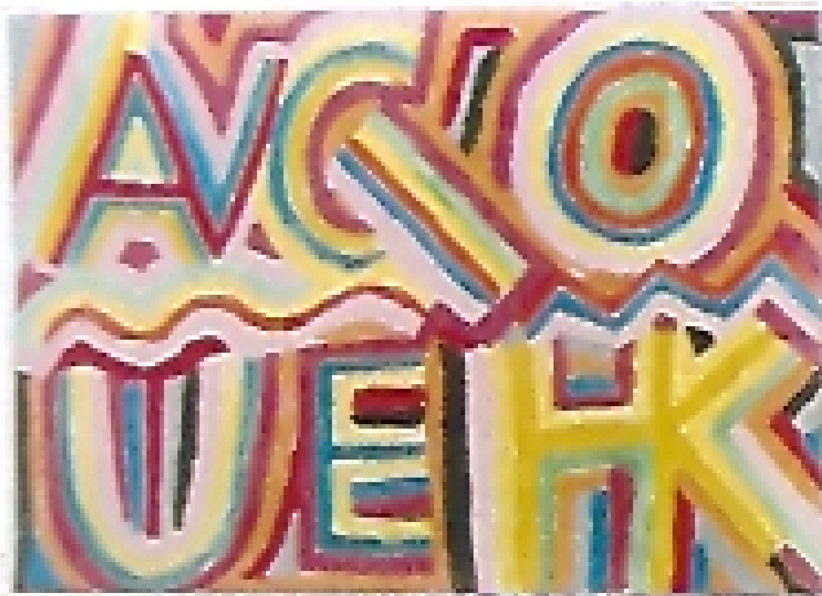

3. Vedere din semi-profil

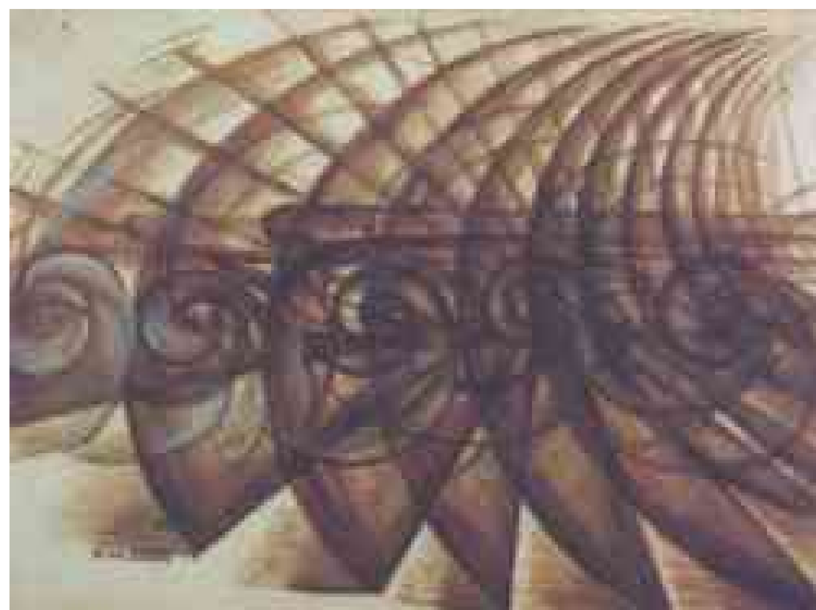

4. Vedere de la nivelul ochilor


5. Vedere din față


6. Vedere de jos în sus







Picturi., secvențe filmice













Imagini filmice, picturi

# 5. MODULUL 2: Limbajul vizual-plastic (punctul si linia)

## *5.1. Scopul*

Comprehensiunea limbajului plastic si utilizarea lui in elaborarea unor imagini expresive si in lectura/analiza lucrarilor artistice.

## *5.2. Obiective/competente*

- sa recunoasca puncte si linii plastice in diverse imagini , ipostaza si rolul lor;
- sa analizeze diferite linii evidentiind caracteristicile vizuale si valentele expresive;
- sa clasifice liniile plastice dupa diferite criterii;
- sa foloseasca puncte si linii in diferite ipostaze in structurarea unor imagini expresive cu tema liberă sau dată;
- sa aplice puntelor si liniilor plastice diferite operatii plastice.

## *5.3. Scema logica a modulului*

LIMBAJUL PLASTIC :

- elemente (punctul, linia, forma, pata, culoarea)
- mijloace (contrastul, ritmul, proportia, simetria/asimetria, armonia, gama cromatica)
- probleme de compozitie (sintaxa imaginii)
- tehnici plastice
- planul originar si cubul virtual.

TERMENI CHEIE :

- limbajul plastic
- punctul plastic
- linia plastică
- forma
- pata plastică
- culoarea
- simetria/asimetria
- sintaxa imaginii
- planul originar
- cubul virtual
- armonia
- acordul
- ritmul
- proporția
- contrastul
- gama cromatică
- tehnici plastice

## *5.4. Limbajul plastic*

Limbajul plastic, este constituit din elemente şi mijloace plastice. Se mai vorbeşte, sub influenţa limbajului verbal, de o sintaxă vizuală (principii, reguli de compunere, probleme de compoziţie) şi de o anumită semantică (sensuri, semnificaţii ale culorilor, formelor, liniilor, petelor, etc.). Sunt autori care includ în limbajul plastic şi tehnicile plastice (creionul, acuarela, uleiul, tempera, etc.). Imaginea plastică este un discurs

plastic care se supune unei anumite gramatici vizuale (morfologie, sintaxă) sau tabloul este mai degrabă un câmp (un spaţiu delimitat de cele mai multe ori de formă dreptunghiulară) în care se confruntă sau se armonizează diferite forţe vizual-plastice? În practica artistică, dar şi în cea şcolară, imaginile plastice, fie ele bidimensionale sau tridimensionale, se construiesc şi se desfăşoară pe o suprafaţă (plană sau uşor curbată - vezi cupole de biserici pictate) sau într-un spaţiu restrâns tridimensional (sculpturile, edificiile). Deci culorile, petele, formele, liniile, contrastele, ritmurile, etc. sunt grupate, compuse pe o suprafaţă dată (planul originar - hârtia, cartonul, peretele, suprafaţa de sticlă, lemn sau pânză). În cazul imaginilor tridimensionale ele se desfăşoară într-un cub, paralelipiped sau alt corp geometric virtual, fie că se clădesc formele (ca la modelaj) sau se cioplesc (în cazul sculpturii în piatră, lemn). Deci limbajul plastic nu poate fi utilizat în sine, independent; el se relaţionează indiferent dacă vreau sau nu cu suprafaţa, suportul, corpul imaginii. Dintr-un exces didacticist de învăţare, de exersare a limbajului plastic, mai ales a elementelor sale, se scapă din vedere suportul, planul originar sau cubul virtual. Din perspectiva creativităţii este o greşeală, căci poate fi inclusiv suportul, suprafaţa, spaţiul şi volumul plastic jucat, modificat, conceput în sens creativ. Astfel se pot iniţia desfăşurări picturale pe două sau mai multe plane cuplate sub anumite unghiuri (pe doua, trei patru sau chiar şase plane; se poate desena/picta pe suprafeţele interioare ale unei cutii, pe cele şase feţe ale unui cub, etc.). Se pot construi imagini plastice de diferite expresivităţi pe suprafeţe plane, sferice, opace, translucide, transparente; se pot iniţia desfăşurări plastice în spaţiul tridimensional (modelaj de figurine, structuri de fire de aţă sau scobitori, tije, compoziţii tridimensionale modulare, etc.). Elevii nu au şanse să înţeleagă mai târziu diferitele abordări ale artei zilelor noastre (instalaţii, sculpturi cinetice, etc.) dacă ne rezumăm doar la banalul suport-foaia de hârtie sau carton. Se vorbeşte chiar de o axă a educaţiei vizuale: bidimensional-tridimensional-ambiental. La noi s-a exagerat poate cu studierea, învăţarea, exersarea limbajului plastic, neglijându-se ieşirea din spaţiul restrâns bidimensional al clasicului bloc de desen în spaţiul tridimensional şi mai ales în cel ambiental, multidimensional, real, în care ne mişcăm şi în care trăim, existăm zilnic (spaţiul arhitectural, urban, curtea, strada, parcul, gardurile, terenurile de joc, faţade, panouri, staţii, stadioane, gări, aeroporturi, pieţe, etc.). Există apoi şi un spaţiu mai intim, cel de acasă. Cum sunt toate aceste spaţii gestionate de om din punct de vedere vizual-plastic? Copiii, viitorii adulţi, trebuie iniţiaţi şi în această direcţie - modificarea spaţiilor în care trăieşte, munceşte, învaţă şi se recreează omul. Cenuşiurile blocurilor impersonale, spaţiile insalubre şi înghesuite dintre acestea, dispariţia spaţiilor verzi, iluminatul stradal, design-ul maşinilor, vitrinele, monumentele, elementele decorative, etc. sunt elemente importante care ne afectează sau ne satisfac inclusiv vizual. În concluzie, în cadrul educaţiei vizuale e necesar să extindem câmpul de explorare şi jucare vizual-plastică.

Rezumând într-o formulă didactică, limbajul plastic este constituit din:

1. Elemente de limbaj plastic:
   - punctul
   - linia
   - pata
   - culoarea
   - valoarea
   - forma

2. Mijloace de limbaj plastic:
   - contrastul
   - acordul
   - armonia
   - ritmul
   - gama cromatică, formică
   - simetria/asimetria
   - relaţia plin-gol
   - principii, reguli compoziţionale
3. Tehnici plastice: creion, acuarelă, tempera, guaşă, carioca, gravură, modelajul în lut, mozaicul, fotografia, etc.
4. Planul originar şi cubul virtual: spaţiile în care se construiesc diferite configuraţii vizual-plastice bi- şi tridimensionale, spaţii care pot deveni lucrări de pictură, grafică, decorative, machete, prototipuri, structuri ambientale etc. prin tratarea/modificarea creativă cu ajutorul elementelor şi mijloacelor plastice a diferitelor tehnici, materiale şi instrumente şi cu multă imaginaţie şi sensibilitate.

## *5.5. Explorarea şi folosirea limbajului plastic în sens creativ la şcolarii mici ( PUNCTUL SI LINIA )*

În cadrul orelor de educaţie plastică, elevii se exprimă pe sine şi relaţiile lor cu lumea din afară. Lucrările lor plastice, indiferent de punctul de plecare, de pretextul lor, de cerinţele formulate, sunt realizate apelând la elementele şi mijloacele limbajului plastic. Cu alte cuvinte, construind imagini plastice, elevul exersează, învaţă elementele de limbaj plastic, gramatica acestuia. Gramatica limbajului plastic (morfologia şi sintaxa sa) se însuşeşte şi se înţelege prin exersarea lui în diferite contexte şi prin diferite tehnici care scot în evidenţă forţa expresivă a elementelor sale ca mijloace de expresie, semne plastice, elemente constructive. Elementele de care se serveşte artistul, ca şi copilul de altfel, sunt într-un fel asemenea cuvintelor scriitorului, au forţă de evocare, deşteaptă senzaţii şi stări sufleteşti diferite: linia dreaptă, orizontală sugerează linişte, acalmie; linia frântă dă impresia de agitaţie, mişcare; roşul exprimă putere, forţă, acţiune; galbenul lumină, veselie, etc.

Studierea, exersarea elementelor de limbaj plastic poate fi un prilej de punere în mişcare a facultăţilor creative ale elevului dacă activităţile plastice sunt astfel organizate încât să incite curiozitatea prin problemele abordate şi tehnicile folosite.

### *5.5.1. Punctul*

Punctul, alături de linie şi suprafaţă, au fost, la începutul manifestării multimilenare a omului, cele mai simple şi mai directe mijloace de comunicare vizuală. Imaginile pictate pe pereţii peşterilor, cioplite pe diferite unelte sau modelate, au fost o modalitate de adaptare spirituală a omului la mediul natural, de multe ori ostil. Privind aceste imagini din preistorie constatăm că punctul nu se detaşează de ansamblul organic în care el este cuprins, fiind utilizat în reprezentarea ochilor, ornamentelor, etc.

O etapă de reţinut în definirea existenţei punctului a fost cea determinată de arta impresionistă şi neoimpresionistă. Tuşa divizată a neoimpresioniştilor a condus în ultimă instanţă către punct, acesta devenind principalul element constructiv al imaginii. Punctul face ca suprafaţa să devină mai vibrată, el nu este un scop în sine, ci un mijloc, mărimea

lui fiind determinată de mărimea suprafeţei pe care se aplică. Trebuie reţinut faptul că, în cazul neoimpresioniştilor, punctul este subordonat formei realiste, el vibrând suprafeţele acestora.

În 1910, creând prima pictură abstractă, Kandinsky realizează de fapt un ansamblu de forme fără corespondenţe în realitate. Apar puncte, linii şi pete pe o suprafaţă suport, detaşate de orice tangenţă vizuală cu realitatea. Singura legătură este cea cu câmpul gestic - liniile reprezintă urma gesturilor mâinii artistului. Astfel, începând cu această lucrare, punctul devine de sine stătător, cu o identitate bine definită.

În pictură, punctul, rezultat din simplul contact al unui instrument cu suportul, devine material, cu o anumită mărime, formă, culoare şi structură.

Punctul este deci o formă plană sau spaţială ale cărei dimensiuni (înălţime, lăţime şi lungime, în cazul formelor tridimensionale) sunt reduse sau tind să se micşoreze simultan şi proporţional până la dispariţia lor totală în cea mai mică formă plastică, în raport cu mărimea suprafeţei suport.

Pentru educatorul de artă este important de înţeles şi reţinut câteva aspecte legate de morfologia şi ipostazele punctului în vederea conceperii unor exerciţii şi jocuri prin intermediul cărora elevii să descopere multiplele posibilităţi de folosire creativă a punctelor plastice.

Morfologia punctului:

- punctul poate avea două sau trei dimensiuni;
- el poate avea mărimi diferite (de la foarte mică, mică, medie până la foarte mare) dar în funcţie de mărimea suprafeţei de suport;
- jonglând cu măriri şi micşorări de puncte, putem sugera efectele spaţiale;
- punctul poate avea forme diferite (cerc, pătrat, triunghi, sferă, cub, forme abstracte libere, neregulate sau forme figurative);
- punctul poate avea diferite culori; prin culoare se poate sugera senzaţia de uşor sau greu.

Ipostaze ale punctului:

Punctul poate fi mijloc de expresie, element constructiv sau semn plastic.

Ca mijloc de expresie, punctul în diferite grupări, tratări cromatice, desfăşurări poate sugera sau exprima mişcare, ritm, agitaţie, uşor, greu, aproape, departe, creştere, descreştere.

Pentru folosirea punctului ca mijloc de expresie se pot utiliza diferite exerciţii-joc:

1. alăturări, desfăşurări de puncte de aceeaşi culoare, dar de mărimi diferite;
2. alăturări de puncte de aceeaşi culoare şi mărime, dar de densităţi diferite;
3. compoziţie liberă în puncte, utilizând diferite instrumente (pensula, pixul, carioca, creionul) cu scopul de a realiza efectul spaţial; se poate folosi suport alb sau colorat;
4. exerciţiu-joc de folosire a punctului ca agent al mişcării concentrice; se grupează punctele concentric cu ajutorul degetului muiat în culoare;
5. compoziţie liberă în puncte de diferite culori, mărimi şi densităţi, folosind contrastul cald-rece în vederea efectului de spaţialitate;
6. compoziţie liberă în pete plate cu suprapuneri de puncte monocrome sau policrome de diferite mărimi şi aglomerări;

7. compoziţii libere de puncte în creştere sau descreştere pe diferite traiectorii (oblice, orizontale, verticale, întretăiate, curbe, spinale, etc.);
8. exerciţii în care punctul este redat cu alte instrumente (ştampile confecţionate din plastilină, gumă de cauciuc, cartof, plută, etc.) obţinându-se diferite expresivităţi.

În folosirea punctului ca element constructiv (un fel de mici cărămizi cu care configurăm case, copaci, dealuri, nori, etc.) putem sugera elevilor diferite teme:

- construiţi un peisaj doar cu ajutorul punctelor;
- construiţi un peisaj folosind diferite ştampile în realizarea punctelor;
- construiţi portrete folosind diferite puncte (aci putem include diferite restricţii cromatice - culori calde, culori reci, calde + reci, numai negru, etc.).

În ipostaza de semn plastic, punctul este o formă percepută vizual ca reprezentare a unui „lucru” concret sau a unei idei. Astfel, în cadrul unei lucrări, eu percep două puncte, dar pricep imediat că e vorba de doi ochi; percep o suprafaţă verde presărată cu puncte multicolore diferit grupate şi pricep foarte repede că ele sugerează flori într-un câmp cu iarbă.

În folosirea punctului ca semn plastic (adică ca ceva care trimite la altceva: punctele de diferite mărimi, forme, culori nu trimit la ideea de puncte plastice, ci la ochi, flori, stele, stropi de ploaie, fulgi de zăpadă, etc.) se poate porni de la întrebări de genul: ce poate fi reprezentat prin puncte într-o lucrare? Ce lucruri, elemente din realitate seamănă, pot fi reduse, redate cu ajutorul punctului plastic? Răspunsurile sunt variate şi unele chiar neaşteptate: florile copacilor, nasturii, florile de pe câmp, stelele, globurile din pomul de crăciun, un lan de grâu, pietrele, firele de nisip, gândurile etc.







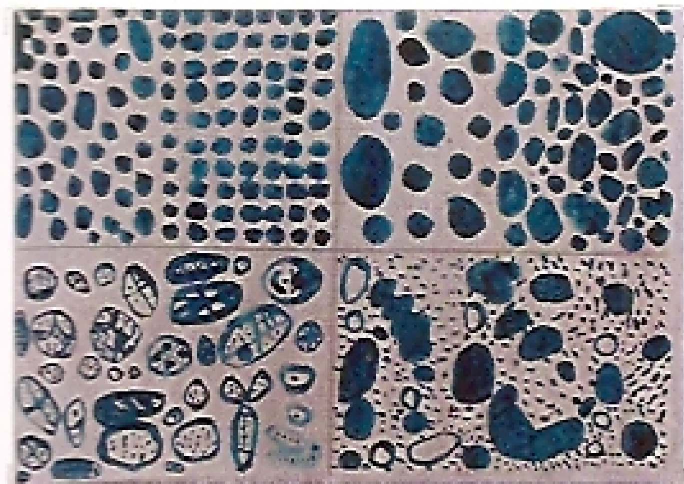


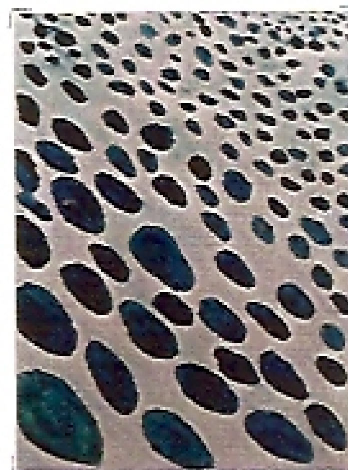

Culoare, puncte și pete

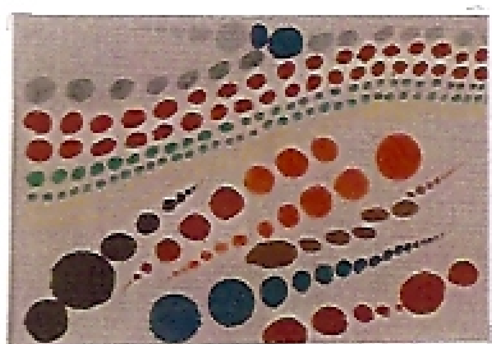


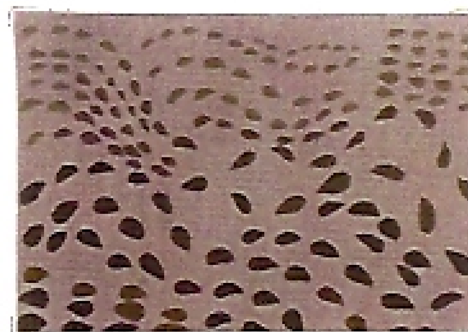


Puncte plastice



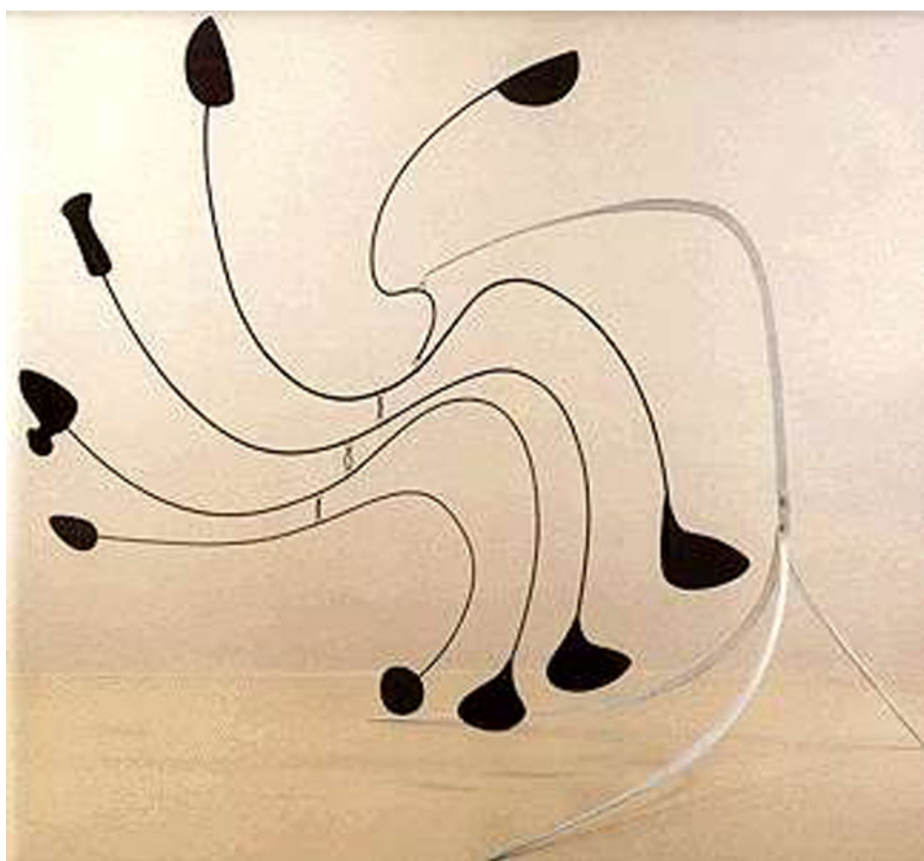




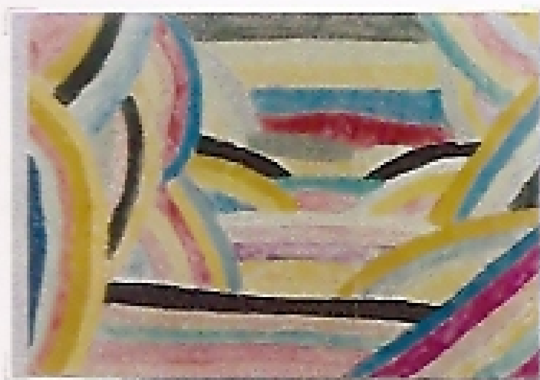


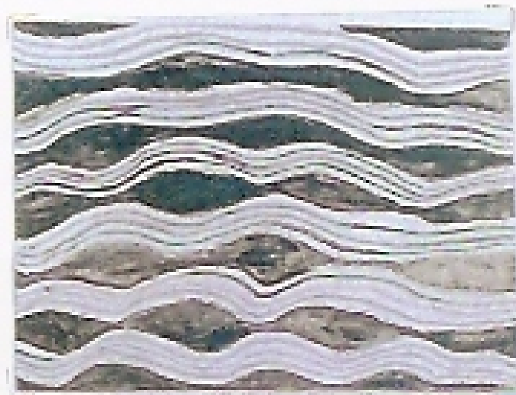
Linii si puncte plastice

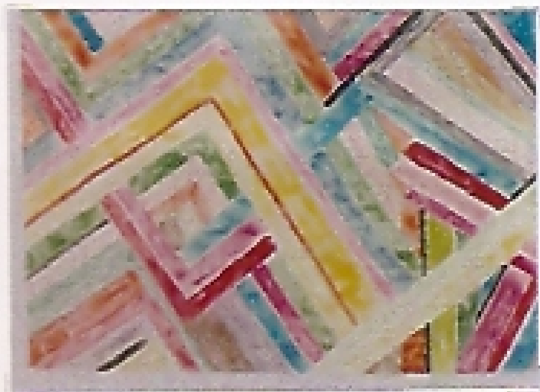


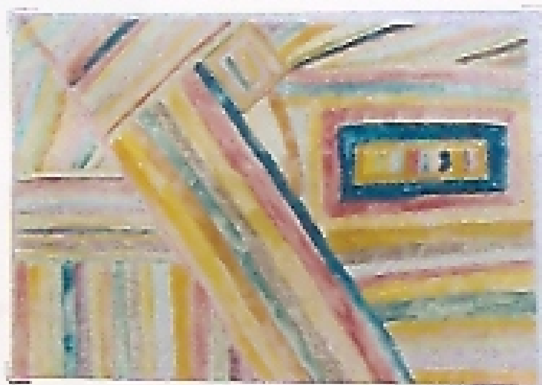


Linii plastice





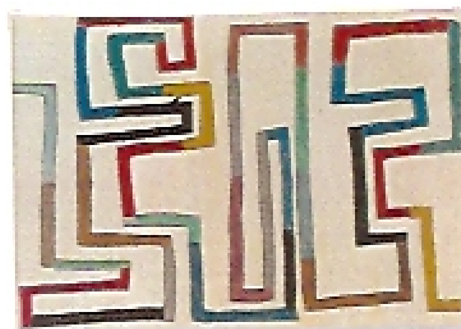




Linii gestuale realiz ate de un copil de 1,5 ani




Linii culoare

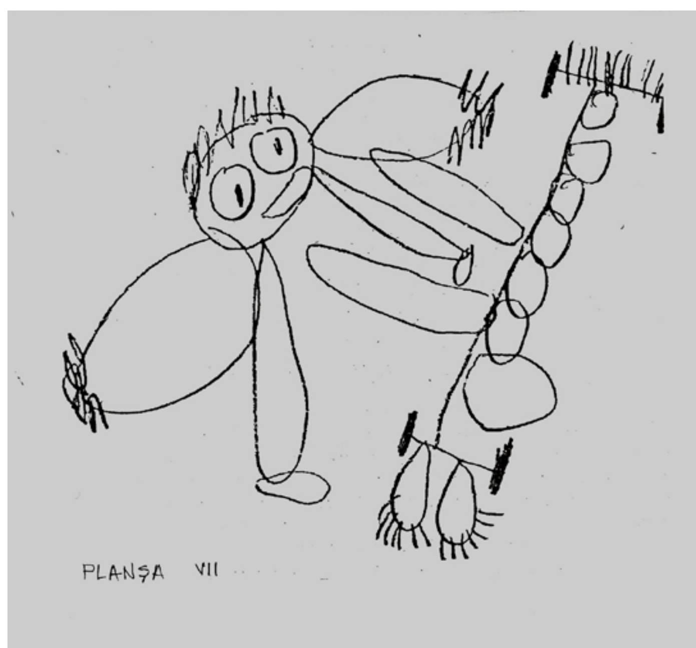


Linii plastice (lucrări realizate de elevi din clasele III - IV)

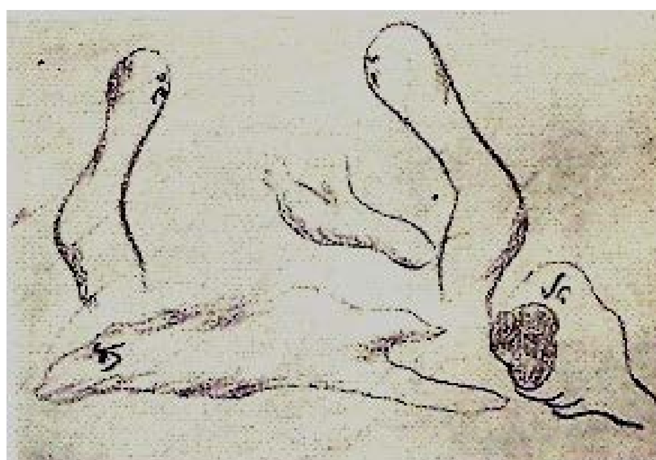




Linia ca mijloc de construire a formelor (desen de copil de 3,5 ani)




Linia ca mijloc de construire a formei (desen realizat de un bolnav psihic)



### 5.5.2. Linia

Linia este considerată de Paul Klee drept mijloc primar de exprimare a omului în genere. Este de fapt primul element de expresie în desenele copiilor, împreună cu pata. Treptat, începând de fapt de la grădiniţă şi continuând apoi în ciclul primar, jucându-se, copiii învaţă, descoperă să traseze, să deseneze, să haşureze diverse linii, folosind diferite instrumente şi materiale.

Linia, ductul posedă o serie de stări, calităţi potenţiale: explozii, expansivităţi, energii frenetice sau linişti rotunde, agresivităţi aspre, dar şi putere de configurare a diferitelor forme. Linia, în diferitele ei ipostaze şi diferitele tipuri (dreaptă, unghiulară, curbă), poate să exprime mişcare, energie, spaţialitate, să reprezinte forme, să exprime dispoziţii, etc. Ea poate fi element de sine stătător (linia în duct continuu), linie de contur a unor forme, element de structurare a unei suprafeţe, ca element constructiv, dar şi ca linie-gest. Ea poate să conducă spre, să separe, să lege pe diferite direcţii (convergente, divergente, paralele, spiralice). Ea poate fi redată prin diferite tehnici şi procedee de lucru, acestea ducând la noi expresivităţi plastice care poartă amprenta temperamentului şi stării emoţionale specifice fiecărui elev.

#### 5.5.2.1. Linia ca mijloc de expresie

Linia are o valoare expresivă deosebită, ea fiind, dintre elementele plastice, cea mai intim legată de gest, de comportamentul motor, de senzaţiile kinestezice. Este, alături de culoare, principalul mijloc al creativităţii expresive. Exploatarea virtuţilor expresive prin intermediul unor exerciţii, exerciţii-joc ingenios concepute care să-i permită elevului să se manifeste liber, aşa cum simte sau gândeşte la un moment dat, este un câmp insuficient fructificat, peste care trecem de multe ori superficial, concentrându-se, în virtutea unei concepţii păguboase, asupra reprezentării „corecte” a realităţii.

Puterea de expresie a liniei rezidă în următoarele calităţi structurale ale acesteia:

- forma (curbă, dreaptă, zigzagată, spiralică, compusă)
- energia, forţa (slabă, puternică, foarte puternică)
- dispunerea spaţială (orizontală, verticală, oblică, câmpică)
- ritmul (repetiţia, alternanţa, crescător, monoton, pulsatil)
- tensiunea (opunerea sau convergenţa unor direcţii, forţe, energii)
- volumul (mult, puţin, foarte mult, aerat, sufocant).

Puterea de expresie a liniei nu se învaţă verbal, teoretic, ci prin exerciţii - joc care îi dau posibilitatea elevului să simtă diferite senzaţii, să trăiască diferite emoţii, stări şi să le traducă în expresii liniare.

Prezentăm câteva din aceste exerciţii-joc :

a) desenarea cu creionul a traiectoriei unor obiecte grele, uşoare, foarte uşoare, cu suprafeţe mici sau mari, în cădere liberă;
b) reprezentarea liniară a curgerii apei, mierii, smoalei, fumului;
c) sugerarea ductului mişcării mâinii când mângâie o pisică, frământă aluatul, coase cu acul, scrie, scutură, etc.;
d) reprezentarea cu ajutorul liniei a diferitelor zgomote, sunete sau mic fragmente muzicale;
e) reprezentarea cu ajutorul liniilor a diferitelor trasee parcurse într-o oră sau o zi de către diferite fiinţe (melc, furnică, şarpe, ţânţar, om obosit, copil de un an, cangur,etc.);

f) redarea bătăilor inimii cu ajutorul liniei (electrocardiogramă manuală);
g) dansul pe hârtie (mâna copilului şi creionul dansează pe suprafaţa-suport pe diferite ritmuri - vals, tango, rock, etc.)
h) jocuri-exerciţii de transpuneri în linii gesturi ale foşnetului, a adierii vântului, a ţârâitului unui ceas deşteptător, a scârţâitului unei uşi ruginite, ale ţipătului ascuţit, ale timbrului specific unor instrumente muzicale, etc.

Toate aceste exerciţii-joc de exprimări liniare, de transcodare a unor semnale senzoriale în semne plastice liniare dezvoltă sensibilitatea, puterea de asociere şi de analogie între lucruri, fenomene diferite, dezvoltând creativitatea expresivă.

În toate aceste exerciţii elevii sunt puşi în situaţia să descopere şi să simtă că linia poate fi subţire, groasă, apăsată, suplă, continuă, întreruptă, modulată, dreaptă, curbă, zigzagată, spiralică. De asemeni, aplicând diferite operaţii plastice liniilor, ei le pot multiplica, intersecta, aglomera, combina cu puncte sau pete, obţinând noi efecte şi expresivităţi.

#### *5.5.2.2. Linia ca element constructiv*

Linia poate fi un procedeu ingenios, foarte sumar şi abstract de a realiza un subiect, un fel de stenografie picturală. Este uimitor cât de abstractă poate deveni fără să încalce legile convenţionale ale reprezentării. Linia este o abstracţie ce pare a nu avea nici o legătură cu aspectul vizual al obiectelor, ea doar sugerând-o. Ea poate sugera florescenţe, plante, creşteri, mişcări, structuri de rezistenţă, schelete, forme, recipiente, etc.

Compoziţii cu temă dată: Grădina mea; li se sugerează elevilor să folosească linii subţiri, groase, lungi, scurte, curbe, oblice, intersecţii, etc. Sau tema „Construiţi totul din linii” (peisaje, etc.) sau „folosiţi doar două feluri de linii orizontale şi verticale”.

Se pot iniţia teme libere sau subiecte date în care elevii vor folosi grupări de linii şi puncte, de linii şi pete. În realizarea unor compoziţii, lucrări plastice libere sau cu teme sugerate, în care elevii sunt solicitaţi să folosească linii, puncte, pete şi culori, se pot fructifica procedeele combinatorice: suprapuneri, intersecţii, includeri, multiplicări, aglutinări, etc.

### *5.6. Teme de munca individuala*

Realizati o colectie de imagini (lucrari plastice) în care punctul şi linia să fie prezente sub o formă sau alta.

1. Realizaţi trei lucrari plastice în care punctul plastic să fie :
   - mijloc de expresie
   - element constructiv
   - semn plastic
2. Realizaţi două lucrari plastice în care linia să fie :
   - mijloc de expresie
   - element constructiv
3. Realizaţi două lucrari nonfigurative în care să folosiţi numai linii de diferite expresivitati.

### *5.7. Bibliografie :*

Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X;
Ailincai , C., 2ooo, Gramatica formelor vizuale, Ed. Paralela 45

# 6. MODULUL 3: limbajul vizual-plastic ( pata și forma)

## 6.1. Scopul

Comprehensiunea limbajului plastic (înțelegerea și simțirea) și utilizarea lui în elaborarea unor imagini expresive și în lectura/analiza lucrarilor artistice.

## 6.2. Obiective/competente :

- să definească operațional pata și forma;
- să descrie calitățile vizuale și valențele expresive ale petelor și formelor plastice din orice context vizual;
- să clasifice formele și petele după diferite criterii;
- să analizeze diferite forme comparativ;
- să realizeze, să compună diferite forme și pete folosind diferite tehnici;
- să aplice formelor diferite operații plastice;
- să utilizeze forme și pete expresive în structurarea unor lucrări plastice cu temă liberă sau dată;
- să argumenteze rolul petei picturale și decorative în cadrul unor lucrări artistice;
- să argumenteze rolul formei figurative/abstracte/geometrice în cadrul unor lucrări artistice.

## 6.3. Schema logică a modulului :

Pata :

-modalitati tehnice de obtinere a petelor plastice

-pictura foloseste cu precadere petele : plate, vibrate

Forma :

- discontinuitate a mediului , individualizare, conturare
- mare diversitate de forme
- clase de forme : spontane, elaborate, figurative/nonfigurative, geometrice etc.
- pot fi realizate cu ajutorul liniilor, punctelor, petelor.
- forme fundamentale : pătratul, triunghiul, cercul
- calităţile formei
- cum pot fi tratate/realizate formele : grafic, decorativ, pictural, sculptural

Intrebari despre forme

## 6.4. Bibliografie :


Ailincai , C., 2000, Gramatica formelor vizuale, Ed. Paralela 45

Cioca, V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes

Cristea, M., 2007, Educatia plastica si didactica educatiei plastice in invatamantul primar si prescolar, MEC, Proiectul pentru invatamantul rural.

Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X.

TERMENI CHEIE :
- pata - pata plată/decorativă - pata vibrată/picturală
- forma - calitățile formei
- forme figurative - forme geometrice

### *6.5. P a t a*

Stropind, presând, amprentând diferite texturi în medii uscate sau umede, elevii vor descoperii cu multă plăcere jocul colorilor-pete în constelaţii simetrice şi asimetrice, în balete delirante, înecate în fuzionări onirice în care vor căuta semnificaţii cât mai năstruşnice ca în nişte nori sau pereţi scorojiţi. Pata este un element plastic uşor ambigu; ea are limite deci am putea s-o asimilăm formei, dar limitele ei sunt imprecise, vagi şi apoi, vizual şi senzitiv vorbind, pata se impune prin masa ei cromatică şi nu prin contururile ei formale. În crearea formelor spontane pata este în centrul atenţiei. Elevii vor descoperii în jurul lor că lumea e plină de pete (pătată), unele plăcute, subtile, graţioase, altele greoaie, lăbărţate, uşor disgraţioase. Vor găsi pete pe pereţii roşi de timp şi intemperii, în suprafeţele mari vopsite, pe asfalt multe pete lichide; multe plante sunt

"pătate" cu diverse culori mai ales toamna, cerul e plin uneori de pete noristice mişcătoare, hainele, mâinile sunt mereu pătate de praful muncii, elevii înşişi se vor păta la activităţile plastice. Vor descoperii treptat că lumea picturii jonglează cu o mare diversitate de pete : pete plate, vibrate, grele, compacte, uşoare, transparente, suple, apăsate, împăstate, sigure, şovăitoare, nervoase, construite din linii sau din puncte dar, cel mai adesea din mase de culoare. Vor avea surpriza să descopere că această lume de umbre colorate le oferă mari posibilităţi de exprimare, orice formă reală, orice obiect sau fiinţă reală sau ireală pot fi reduse la o prezenţă fantasmatică, totul poate deveni o umbră uşor ambiguă de unde atmosfera de mister, poezie, lirism. Prin diverse exerciţii şi jocuri plastice gen "teatrul de umbre chinez" ;şi alte experimente plastice, elevii vor pătrunde în lumea de subtilităţi a petelor. Jocul de pete se pretează cel mai bine la jocul de interpretări cât mai diverse, nu întâmplător petele au dat naştere la teste de personalitate (Rorschach). În interpretarea/semantizarea petelor/configuraţiilor de pete elevul îşi proiectează trăirile, preocupările, viziunile şi obsesiile proprii. Desigur se vor face şi re-

laţionări de pete cu linii, pete cu puncte, pete şi forme precise, suprapuneri, intersecţii dând naştere la aadevărate lucrări simfonice. Elevii vor descoperii nabiştii, taşiştii şi in-

formalii, înţelegând treptat că jocul de pete şi culori este strâns legat de un anumit impuls vital, de energia mai mult sau mai puţin brută, mai mult sau mai puţin sublimată, care zace/există şi ţâşneşte mereu sau din când în când din om înafară.

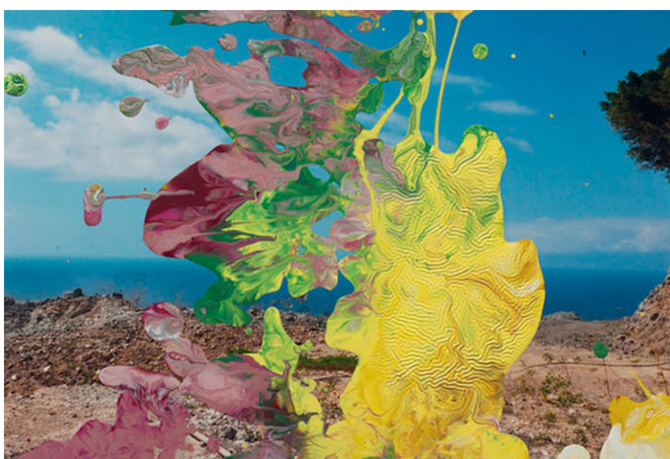
Pete plastice decorative, picturale



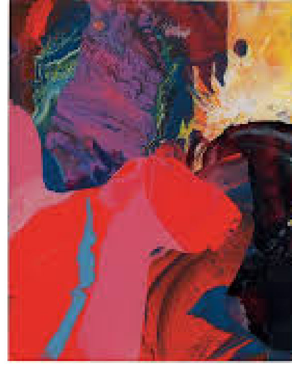
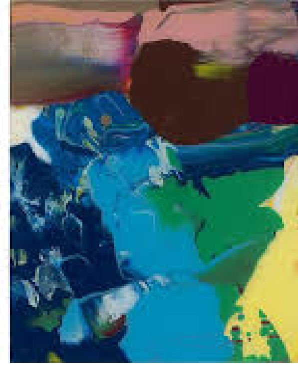






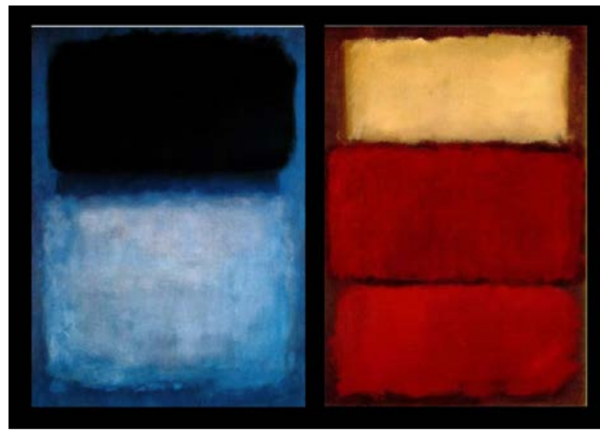











## 6.6. F o r m a

Forma este unul din elementele omniprezente în viaţa copilului, tânărului, omului în general; totul în jurul nastru este formă : firele de iarbă, frunzele, casele, copacii, norii, curgerea apelor,, înfăţişarea reliefului, fotografii, filme, sculpturi, picturi, mulaje, nasturi, explozii solare şi produse de om, fructe, seminţe, fulgi, avioane, vapoare, oraşe, păduri, constelaţii,maşinile, uneltele, insectele, păsările, hainele, animalele, norii, imaginile microscopice etc. Spectacolul nesfârşit al universului este o mişcare neântreruptă a naşterii, dezvoltării, distrugerii sau transformării acestor armate de forme.

Cea ce este propriu formei este faptul că se exprimă printr-o discontinuitate a mediului.

Forma este de aceea intim legată de individualizare, de coagulare a unor substanţe/materii sub acţiunea unor forţe. Elevii vor experimenta, vor descoperii, cercetând sau jucându-se, cu diferite forme, faptul că există forme spontane, dirijate, elaborate, că unele sunt strict geometrice, altele ramificate, unele simetrice, altele asimetrice. Ei vor descoperi, mai ales jucându-se cu diferite tehnici şi materiale plastice, că pot elabora o mulţime de forme cu ajutorul punctelor, petelor dar mai ales cu ajutorul liniilor, că aceste forme pot fi bidimen-sionale sau tridimensionale. Încet, încet vor descoperii o serie de caracteristici vizual-plastice a formelor, le vor clasifica după diferite criterii, vor afla o sumedenie de asemănări şi deosebiri, se vor încânta de frumuseţea lor sălbatică ori de limpezimea lor stilistică analizând forme aparţinând diverselor epoci istorice şi diferitelor domenii :arhitectură, mobilier, sculptură, pictură, grafică, ceramică, textile, vestimentaţie, automobile, maşini unelte etc. Vor afla despre designul de obiect a cărui principală preo-cupare este armonizarea funcţionalităţii uneltei/obiectului cu aspectul estetic. Vor descoperii apoi, secţionând longitudinal, transversal sau sub alte unghiuri diferite forme naturale, noi forme ascunse, organizări interne ale fructelor, seminţelor, plantelor, ba chiar vor pătrunde vizual în lumea microscopică. Studiind formele din natură, formele artificiale create de om şi mai ales formele artistice din diverse opere de artă bidimen- sionale şi tridimensionale, elevii vor înţelege că există forme fundamentale, un fel de forme prototip : pătrat, cerc, triunghi, cub, sferă, piramidă, cilindru, con; de asemeni faptul că sunt forme masă şi forme ramificate, expansive, că unele forme sunt unghiulare,rotunde, mixte, convexe sau concave. Explorând, elaborând şi vizionând diferite forme, elevii vor simţii şi vor înţelege treptat că acestea au şi ele diverse expresivităţi.Transcriem mai jos, câteva din calităţile formelor fundamentale.

### 6.6.1. Pătratul

Pătratul sugerează, exprimă greutate, limitare precisă, materie, stabilitate, masculinitate, raţiune. Lui îi corespunde roşul. Pătratul este unul din cele patru simboluri fundamentale, împreună cu centrul, cercul şi crucea. Pătratul este o figură antidinamică, ancarată de patru laturi. Simbolizează oprirea sau clipa smulsă. Implică ideea de stagnare, de solidificare, ba chiar de stabilizare în perfecţiune. În timp ce mişcarea uşoară este circulară, rotunjită, oprirea, stabilitatea se asociază cu figurile colţuroase, cu liniile contrastante şi sacadate (J. Chevalier, A. Gheerbrant, 1995). Platon considera pătratul şi cercul ca fiind absolut frumoase. Multe spaţii sacre au o formă dreptunghiulară: altare, temple, oraşe, tabere militare. Taberele şi corturile popoarelor nomade sunt rotunde.

Pătratul este figura de bază a spaţiului, între pământ şi cer ca suprafeţe/planuri omul având patru direcţii sau puncte cardinale sau de ce nu patru plane : planul din faţă, planul din spate, planul din stânga şi planul din dreapta. Mandalele tantrice sau arhitecturale, imagini ale cosmosului, sunt pătrate cu patru părţi cardinale; pământul, măsurat de cele patru zări (puncte cardinale) este pătrat.

Cuaternalul (patru, patru laturi, patru direcţii, patru pucte cardinale) aparţine simbolistici orizontalei.

În tradiţia creştină pătratul simbolizează cosmosul din cauza egalităţii celor patru laturi ale sale. Forma patrunghiulară este adoptată pentru a delimita numeroase locuri: piaţa publică în Atena, castrul roman, oraşe pătrate în Evul Mediu. Temlul Graalului era pătrat. Bisericile pătrate sunt numeroase în Marea Britanie.

Omul pătrat cu braţele întinse şi picioarele lipite desemnează cele patru puncte cardinale.

Autorii din Evul Mediu, apropie de omul pătrat cele patru Evanghelii, cele patru fluvii ale Raiului, şi de vreme ce Hristos îşi asumă condiţia umană, va fi şi El considerat omul pătrat prin excelenţă. Pătratul, tetrada ocupă un loc foarte important şi în tradiţiile Islamului.

### 6.6.2. Triunghiul

Triunghiul este simbolul gândirii, exprimă agresivitate prin vârfurile lui ascuţite şi penetrante. Pare lipsit de greutate şi îi corespunde galbenul. Triunghiul echilateral simbolizează divinitatea, armonia, proporţia. Omul ar corespunde unui triunghi dreptunghic. Triunghiul dreptunghic poate reprezenta după Platon (Timaios) şi pământul.

Transformarea triunghiului echilateral în triunghi dreptunghic se traduce printr-o pierdere a echilibrului.

La vechii mayaşi, triunghiul este glifa razei de soare, analog vîrfuşorului ce iese din bobul de porumb încolţit. Asociat cu soarele şi cu porumbul, triunghiul este simbolul fecundităţii (el este adesea utilizat în frizele ornamentale din India, Grecia, Roma. Triun-

Ghiul cu vârful în sus simbolizează focul şi sexul bărbătesc; cu vârful în jos, apa şi sexul femeiesc. În iudaism, triunghiul echilateral îl simbolizează pe Dumnezeu , al cărui nume nu este voie să fie rostit. În alchimie triunghiul este simbolul focului ca şi cel al inimii.

Triunghiul cu vârful în sus şi cel cu vârful în jos (vezi şi pecetea lui Solomon unde sim- bolizează înţelepciunea omenească) simbolizează natura dumnezeiască şi natura pămân- tească a lui Hristos. În francmasonerie triunghiul sublim (Delta de lumină) este acela al cărui unghi de la vârf are 36 de grade iar cele două de la bază, 72. Triunghiul echilateral ar corespunde pământului, cel reptunghic apei, cel scalen aerului, iar cel isoscel focului.

### 6.6.3. Cercul

Cercul este simboluldestinderii, al mişcării continuie; exprimă moliciune. Lui îi corespunde albastrul. Cercul poate simboliza, dacă nu perfecţiunile tainice ale punctului primordial, cel puţin efectele create, adică lumea. Cercurile concentrice reprezintă gradele fiinţei, ierarhiile create; împreună ele formează manifestarea universală a Fiinţei

Unice şi nemanifestate. În toate aceste situaţii, cercul este considerat în totalitatea sa indivizibilă. Mişcarea circulară este perfectă, imuabilă, fără început şi fără sfârşit,

fără variaţii; de aceea cercul poate simboliza timpul. Cercul va mai simboliza şi cerul, cu mişcarea lui circulară nealterabilă (J. Chevalier, A. Gheerbrant, 1994).

În budismul Zen se găsesc frecvent desene de cercuri concentrice; aceste cercuri simbolizează etapele perfecţionării interioare, armonia progresivă a spiritului.

Cercul este semnul Unităţii principiale şi al cerului, el desemnează activitatea cerului, mişcările lui ciclice; el este dezvoltarea punctului central, manifestarea sa. După Plotin centrul este tatăl cercului.

Cercul este semnul armoniei şi de aceea normele arhitecturale sunt deseori bazate pe diviziunile cercului. Figura circulară alăturată alăturată figurii pătrate este spontan interpretată de psihismul uman ca imagine dinamică a unei relaţionări între transcendenţa celestă la care omul aspiră şi terestrul în care se situiază aici şi acum. Schema pătratului peste care este aşezat un arc de cerc sau pătratulprelungit de un arc orizontal – structura cub-cupolă, atât de frecvente în în arta musulmană şi în arta romană, exprimă această relaţionare între terestru şi celest. Cercul înscris într-un pătrat, reprezintă pentru cabalişti scânteia din focul divin ascunsă în materia căreia îi insuflă viaţă.

Cercul, prin analogie cu roata care se învârteşte, mai este şi simbol al timpului. Sau poate mai de grabă cercul şi ideea timpului au dat naştere reprezentării roţii care derivă din ele şi sugerează imaginea ciclului corespunzând ideii unei perioade de timp. În iconografia creştină, motivul cercului simbolizează eternitatea; simbolismul cercului se suprapune peste cel al eternităţii sau al veşnicei reînoiri sau reîntoarceri. Trei cercuri sudate evocă Treimea Tatălui, Fiului şi Sfântului Duh. Compararea lui Dumnezeu cu un Cerc al cărui centru se află pretutindeni este o temă care se regăseşte la neoplatonici, sufişti şi în cugetările lui Pascal. Pentru Jung, cercul ca simbol al cerului, este o imagine arhetipală a totalităţii psihicului, simbol al Sinelui, pe când pătratul este simbolul materiei terestre, al corpului şi al realităţii. Atunci când este destinat să protejeze, cercul devine inel, brăţară, colier, brâu, coroană.

Treptat prin vizionarea şi analiza diferitelor opere de artă, a diferitelor imagini elevii vor înţelege caracteristicile formelor impresioniste ( forme fără linii de contur), formelor expresioniste ( caracter sintetic, culori violente), simbolice, idealiste, clasice, academiste, naturaliste, baroce, constructiviste, succesive, fantastice, suprarealiste, dadaiste etc.

Treptat în analiza diferitelor forme, în elaborarea formelor plastice şi în studierea structurilor naturii, elevii vor înţelege care sunt caracteristicile vizual-plastice ale acestora. Astfel ei vor înţelege condiţiile esenţiale ale formei : materialitatea, exterioritatea, spaţialitatea, expresivitatea. Analizând o formă ei se vor putea referi la caracterul ei (simplă, complexă, simetrică, asimetrică, unghiulară, rotundă, ramificată etc.), la textura ei (zgrunţuroasă, fină, fibroasă, lamelară, lucioasă, mată etc.), la relaţia ei cu lumina, cu spaţiul, la culoarea ei, la impresiile pe care le trezeşte imediat şi eventual la valoarea ei simbolică.

În explorările şi exerciţiile plastice, în studiile făcute după realităţi cât mai diverse, vor descoperi că formele, aceleaşi forme, pot fi tratate grafic, decorativ, pictural sau sculpturall.Vor descoperi şi în lumea formelor contraste şi armonii de forme, probelme de proporţionare a formelor şi de asociere/compunere a lor. Vor descoperi familii de forme, forme simbolice, vor învăţa să genereze forme, să transforme formele, să le secţioneze, să le descompună şi să le recompună altfel, să le aglutineze, să le deformeze expresiv etc.Toate aceste procesări ale formei le vor descoperii şi în operele de artă şi le vor putea analiza şi compara cu formele elaborate, experimentate de ei înşişi. Transcriem mai jos o

posibilă listă de întrebări referitor la formă ce pot conduce la mici şi apoi din ce în ce mai ample analize formale :

- În care lucrări întâlnim forme rotunde?
- Dar ramificate?
- Dar forme unghiulare unde vedem?
- În care lucrări/imagini formele sunt tratate grafic?
- Dar decorativ, pictural, sculptural?
- În care lucrări/imagini formele sunt elaborate în sens geometric?
- În care imagini întâlnim forme spontane ca atare sau uşor prelucrate plastic?
- Unde apar forme clarobscure?
- Unde sunt formele mai conturate şi unde mai difuze?
- Care forme sunt mai grele, mai uşoare, mai moi, mai dure, mai feminine sau maife masculine?
- Ce caracteristici vizuale au formele impresioniste?
- Dar cele cubiste, suprarealiste, futuriste, foviste, posimpresioniste?
- Ce particularităţi au formele plastice în lucrările lui Picasso, Brâncuş, Miro, Modigliani, Bacon, Giacometi, Duchamp, Klee, Kandinsky ?
- La ce curent sau artist v-aţi gândit când aţi realizat lucrarea?
- Analizaţi comparativ formele din lucrările pictorilor Bacon şi Modigliani.
- Analizaţi comparativ tratarea formelor la Brâncuş şi la Giacometi.

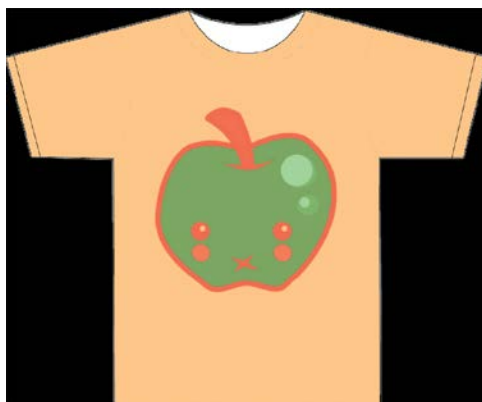
*

Studiul elementelor şi concomitent şi a mijloacelor plastice şi desigur odată cu acestea şi a diferitelor tehnici plastice, prilejuieşte constituirea treptată a numeroase elemnte vizuale, plastice, tactile, ideatice, simbolice, care se vor structura treptat în elemente de analiză vizual-plastică a obiectelor naturale, artificiale şi mai ales a obiectelor/operelor
artistice-plastice.

Forme decupate şi suprapuneri graficede puncte şi linii



Forme decorative (imagini prelucrate pe calculator)

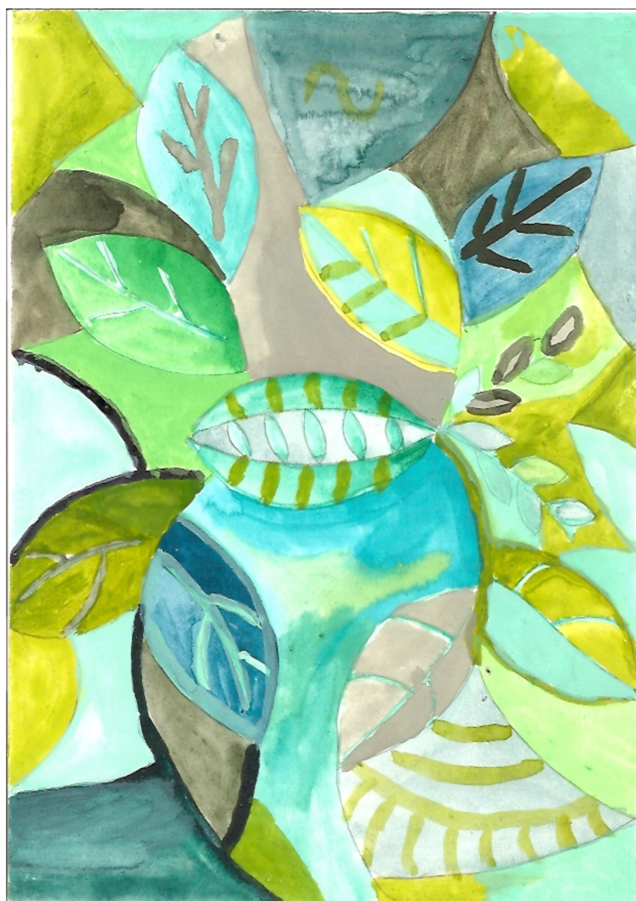




Forme tratate sculptural (lut modelat)

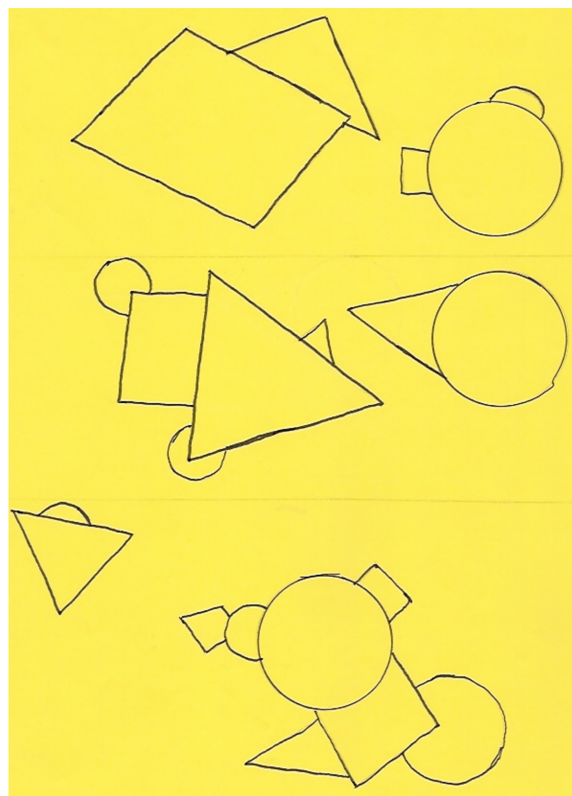


Forme tratate pictural, decorativ, sculptural și grafic

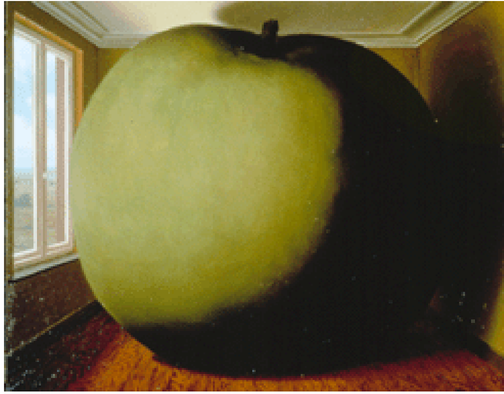
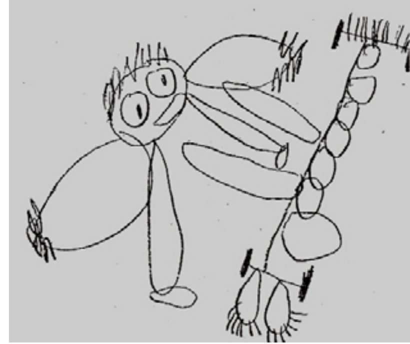
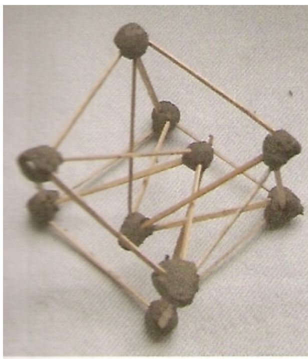
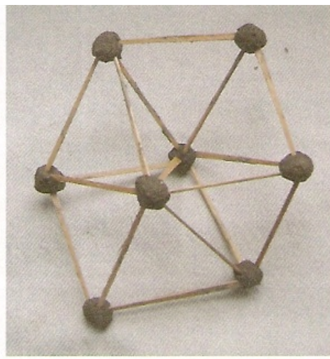








Forme figurative, nonfigurative, bidimensionale ,tridimensionale tratate pictural, grafic, sculptural





Forme  realizate de copii şi artişti plastici



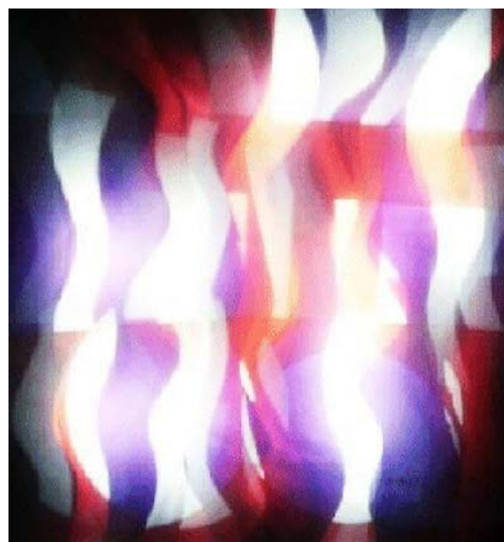










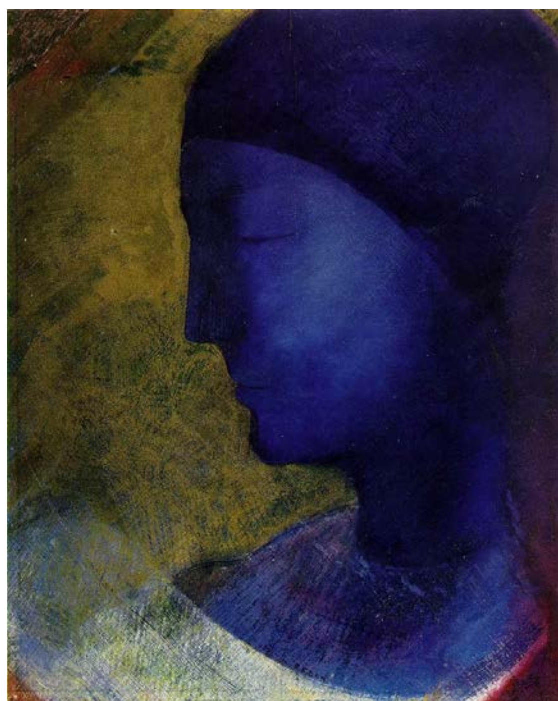


Forme realizate de artişti, tratate pictural.



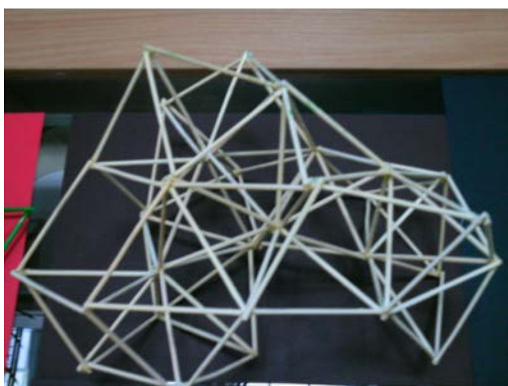


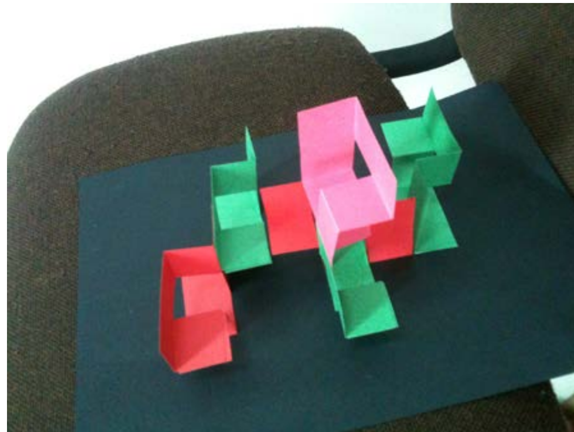




Forme sculpturale (3D)







## *6.7. Teme de munca individuala :*

1. Descrieti caracteristicile formelor din imaginile de mai sus.
2. Realizaţi două lucrări plastice cu forme geometrice. Formele să fie tratate decorativ şi pictural. LUCRARILE SE NOTEAZĂ.
3. Realizaţi o lucrare în care mai multe forme figurative să fie construite cu ajutorul punctelor, liniilor şi petelor.
4. Realizați o lucrare plastică tridimensională (din carton sau alt material).

# 7. MODULUL 4: Limbajul vizual-plastic (culoarea)





## 7.1. Scopul

Comprehensiunea (intelegerea si simtirea) limbajulu plastic si utilizarea lui în elaborarea unor imagini expresive si in lectura/analiza lucrarilor artistice.

## 7.2. Obiective/Competente

- să clasifice/grupeze culorile după diferite criterii (spectru, cercul cromatic,steaua şi sfera/cubul culorilor);
- să aplice culorilor pigment diferite operaţii plastice obţinând expresivităţi diferite;
- să recunoască şi să descrie cele 7 contraste cromatice;
- să construiască diferite acorduri cromatice si game cromatice;
- să realizeze diferite contexte cromatice cu diferite valenţe expresive;
- sa analizeze orice imagine şi din punct de vedere cromatic.

## 7.3. Schema logică a modulului

Culori lumină, culori pigment.

Mişcarea(modificarea) culorilor pigment prin amestec fizic : spre alb sau negru, spre vecinele din cercul cromatic, spre complementară.

Tehnici de pictare.

Culoarea în natură şi artă.

Funcţiile culorii : impresivă, expresivă, simbolică.

Relaţiile dintre culori : contraste, armonii, game cromatice.

Cercul/steaua/sfera culorilor

Personalitatea culorilor (două exemple : galben şi albastru)

## 7.4. Bibliografie

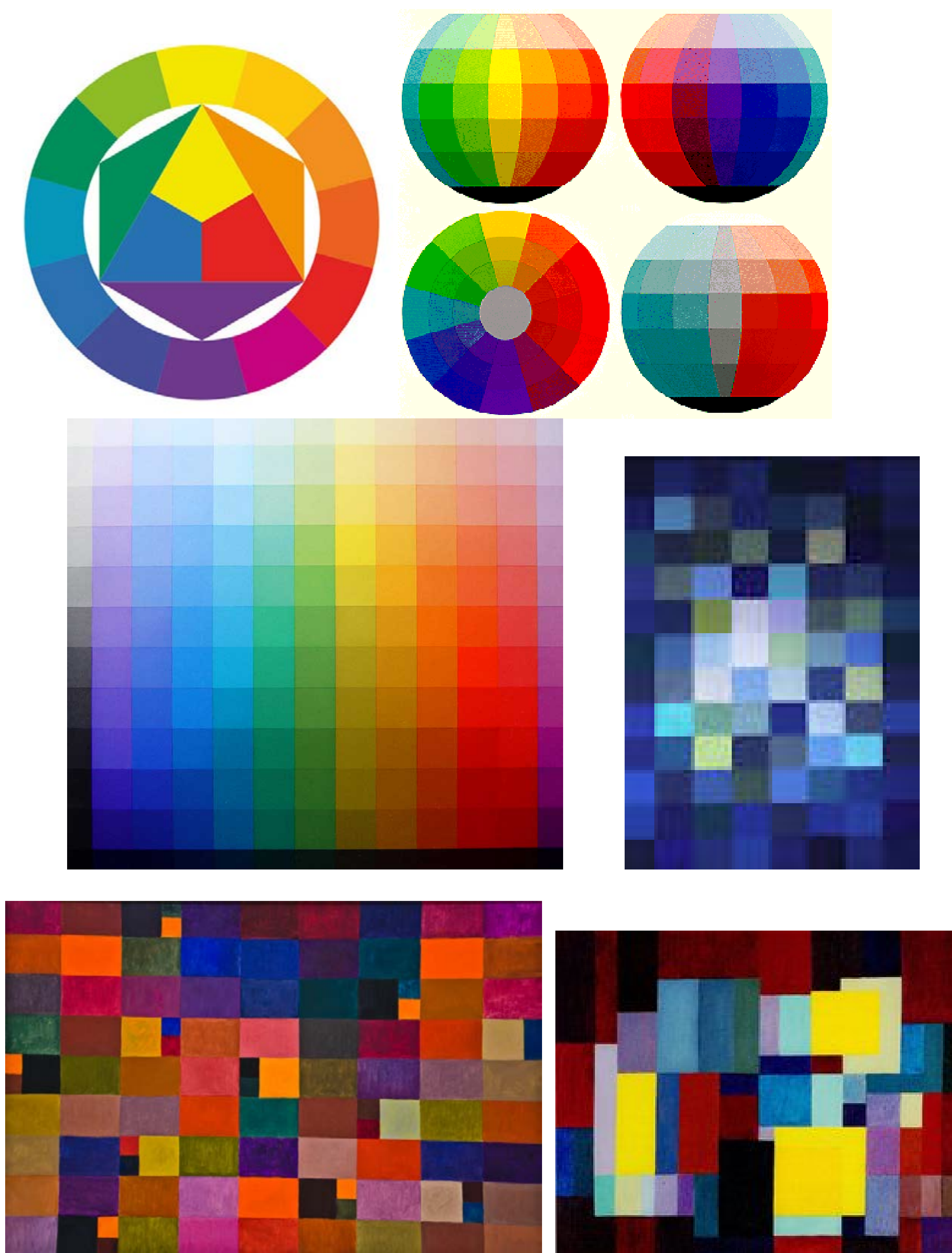

Cioca, V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes;

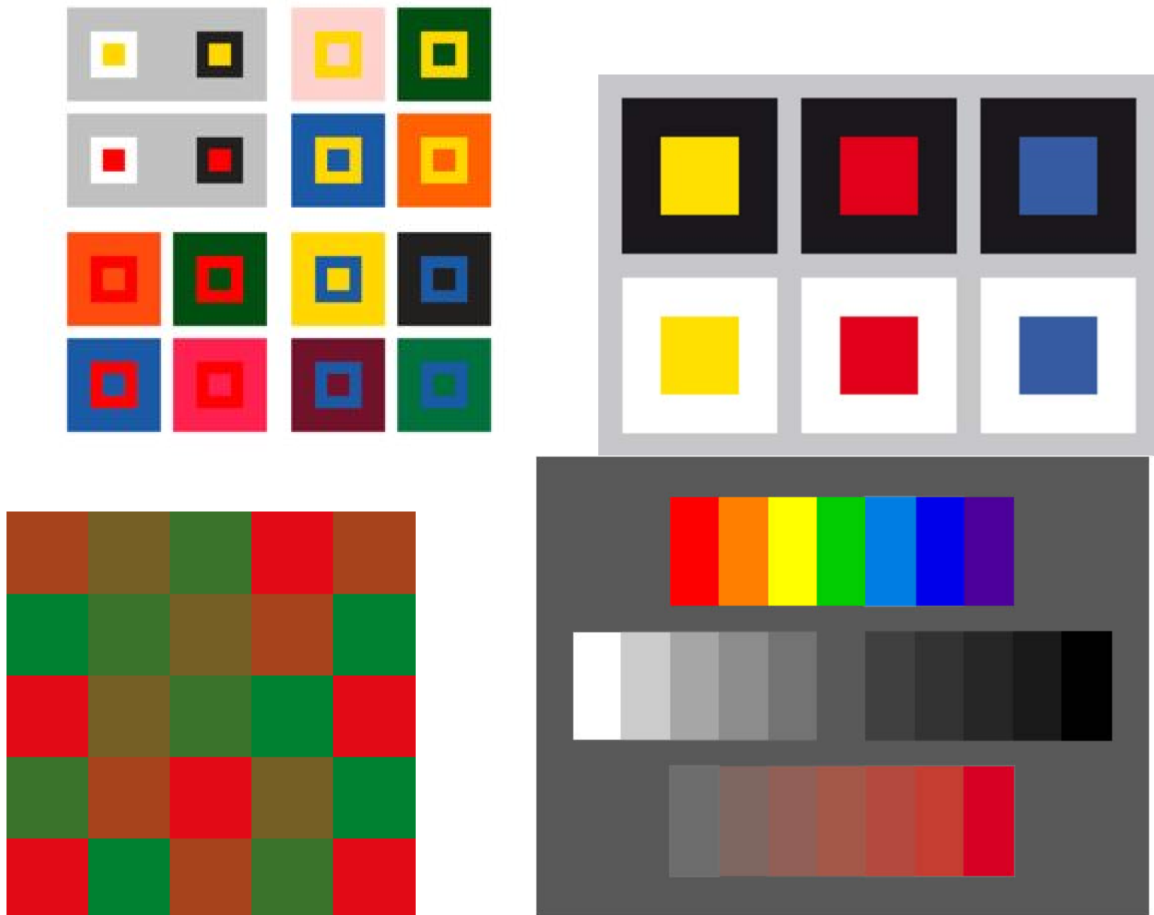
Constantin, P. 1986, Sa vorbim despre culori, Ed. Ion Creanga;

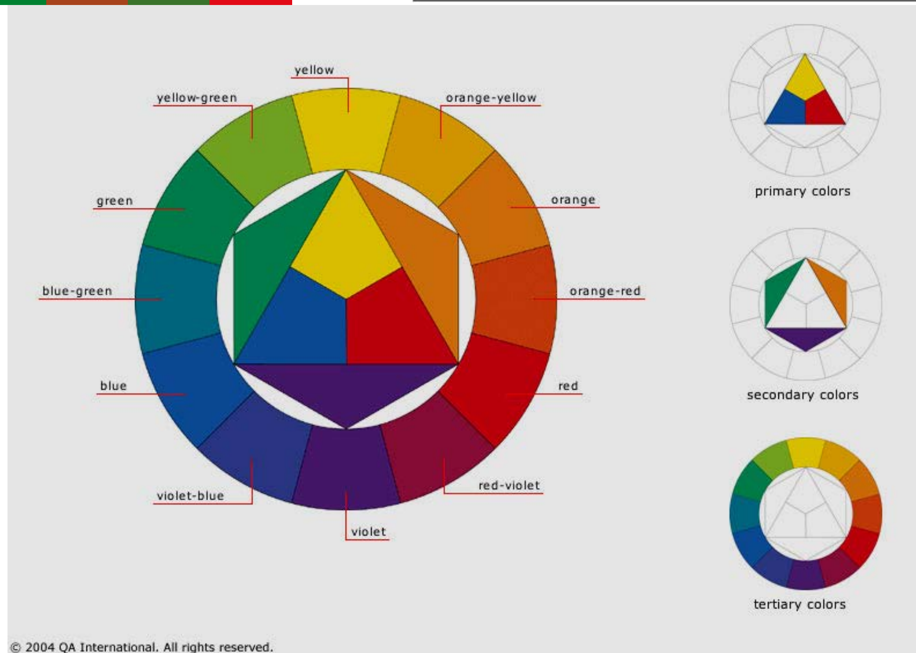
Mureşan, P. 1987, Culoarea în viata noastra, Ed. Ceres;

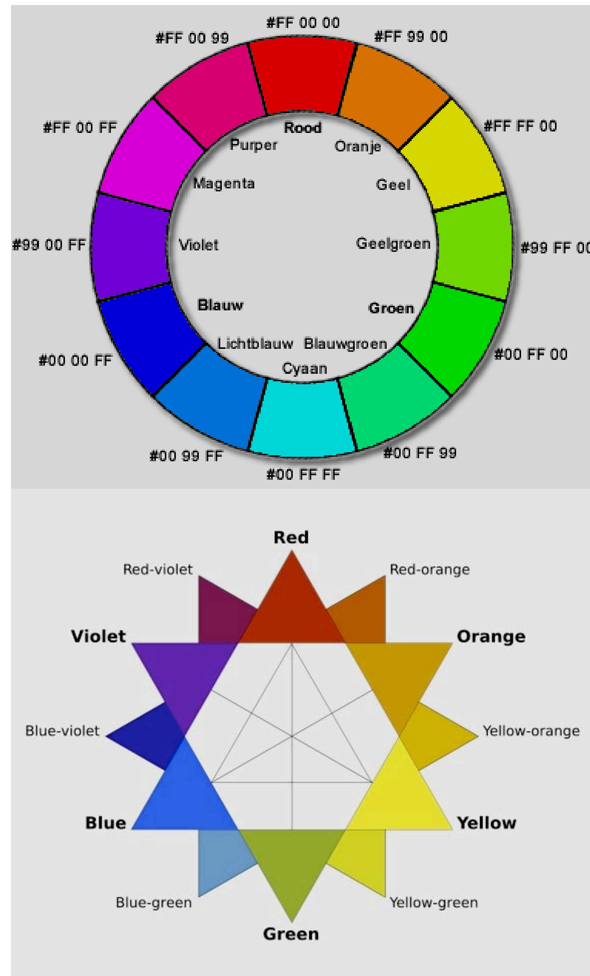
Şuşală, P. 1982, Culoarea cea de toate zilele, Ed. Albatros;

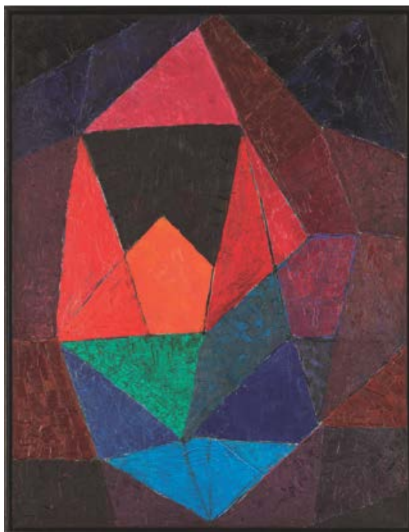
Manualele de educaţie plastică pentru clasele V – X.






yellow
yellow-green
orange-yellow
green
orange
blue-green
orange-red
blue
red
violet-blue
red-violet
violet
primary colors
secondary colors
tertiary colors
© 2004 QA International. All rights reserved.


#FF 00 00
#FF 00 99
#FF 99 00
#FF 00 FF
#FF FF 00
#99 00 FF
#99 FF 00
#00 00 FF
#00 FF 00
#00 99 FF
#00 FF 99
#00 FF FF
Rood
Purper
Oranje
Magenta
Geel
Violet
Geelgroen
Blauw
Groen
Lichtblauw
Blauwgroen
Cyaan
Red
Red-violet
Red-orange
Violet
Orange
Blue-violet
Yellow-orange
Blue
Yellow
Blue-green
Yellow-green
Green





**TERMENI CHEIE :**
- **culoarea** - **culori lumină/culori pigment**
- **culori/nonculori/culori primare/culori binare**
- **amestecul fizic al culorilor**
- **tonalități/nuanțe/griuri colorate**
- **culori calde/culori reci/griuri neutre**
- **culori semene/culori complementare**
- **contraste cromatice**
- **funcțiile culorii: impresivă/expresivă/simbolică**

## *7.5. Culoarea*

Alături de muzică, culoarea reprezintă unul din cele mai importante mijloace prin care omul îşi proiectează şi îşi exteriorizează dinamica structurii afective. Culoarea este una din calităţile lumii, a luminii, cu cea mai mare putere de fascinaţie pentru om. Elevii vor învăţa , vor descoperi că există culori lumină, culori pigment şi că în ambele domenii omul se joacă cu o mulţime de tonuri, nuanţe, griuri colorate. Ei vor exersa diverse amestecuri cromatice descoperind elastica mişcare a culorilor spre alb, spre negru, spre vecine sau spre complementare şi simţind astfel senzaţii, stări şi sentimente noi, diferite.

Se vor juca cu tot felul de modalităţi de-a aşterne culoarea pe suprafeţe folosind pensule, degete, cuţit de paletă, burete, cârpe, diverse procedee de stropit, scurgere, presare, suflare etc. Vor cerceta şi descoperi lumea culorilor plimbându-se cu ochii printre flori, fluturi, cristale, peşti, insecte, păsări, maşini, materiale textile, prin lumea microscopică şi desigur prin peisajele figurative şi abstracte din universul picturii. Treptat elevii vor descoperii culorile specifice zilei, nopţii, celor patru anotimpuri, culorile naturii terestre, culorile cerului la diferite ore, culorile lacurilor şi mărilor şi fantasticele aurore boreale şi se vor juca, poate cu diverse filtre pentru culorile lumină. Dar vor descoperi în acelaşi timp nopţile, apele, câmpurile, lumile liniştite sau rotitoare atât de diferite, fascinante, halucinante sau chiar înspăimântătoare ale pictorilor. Vor descoperi treptat, prin jocuri, exerciţii, explorări plastice transparenţa şi supleţea acuarelei, ambiguitatea goaşei şi pregnanţa temperei; se vor juca cu prafurile de culoare pastelate şi vor descoperi, prin muzee şi expoziţii, puterea de plăsmuire aproape proteică a culorilor de ulei, iar în unele biserici vor fi fascinaţi de culorile lumină ale vitraliilor, de căldura mistică a frescelor sau de veşnicia cromatică a mozaicurilor.

Prin diferite exerciţii-joc, explorări plastice, lucrări elaborate, analize cromatice a diverse reproduceri de artă vor descoperii marea varietate de stări ale culorii : vor simţi că unele sunt calde, altele reci, unele active, altele pasive, că unele au greutate iar altele par uşoare ca fulgul, că unele se contractă în timp ce altele sunt expansive. Prin observaţii, analize şi comparaţii se vor descoperii galbenul transparent al atmosferei diurne solare, albastrul întunecat al atmosferei nocturne, roşul sângelui şi focului, verdele vegetaţiei şi concomitent faptul că galbenului i se asociază starea de activitate, acţiune, în timp ce albastrului starea de repaus, roşului comportamentul ofensiv, în timp ce verdelui i se asociază comportamentul defensiv. Toate aceste efecte, impresii, stări induse de culori în

psihicul nostru vor fi descoperite, analizate, simţite, trăite şi în reproduceri de artă. Apoi elevii vor descoperi treptat lumea complicată dar fascinantă a contrastelor de culoare, a acordurilor cromatice precum şi muzicalitatea armonioasă a gamelor cromatice. Experienţa contrastelor, acordurilor şi gamelor cromatice le va deschide întrarea în fascinanta lume a picturii unde, treptat, vor lua cunoştinţă cu peripeţiile culorilor care vor fi când supuse formei ca o haină prea strâmtă, când libere sub formă de puncte sau pete zburătăcite, când delicate şi diafane, când incendiare şi pline de energii mistuitoare.

Elevii vor lua cunoştinţă de unele sistematizări ale relaţiilor cromatice sub formă de stele, cercuri ori sfere cromatice; vor putea contrui ei înşişi anumite aranjări spaţiale cromatice, ba chiar se vor aventura în construcţii cromatice tridimensionale. Se vor juca cu diverse relaţii/raporturi culoare-formă, culoare-linie, descoperind noi efecte optice şi virtuţi expresive. Analizând împreună cu dascălii lor diverse reproduceri de artă dar şi lucrările lor, elevii vor înţelege treptat funcţiile impresive, expresive şi simbolice ale culorilor. Treptat în mintea şi sufletul elevilor se vor coagula adevărate portrete afectiv-spirituale ale culorilor care vor circumscrie personalitatea acestora. Dăm, mai jos, două exemple în legătură cu galben şi albastru, de posibile configurări de astfel de portrete din diverse surse informaţionale şi experienţe proprii fiecăruia dintre noi, care pot fi structurate pe parcursul celor 10-12 ani de şcoală cu ajutorul dascălilor de educaţie vizual-plastică.

### *7.5.1. Galbenul*

Galbenul este culoarea cea mai aproape de lumină şi de alb. Galbenul este culoarea aurului, grâului copt, a multor flori şi fructe, a omului bolnav, a soarelui în plină zi de vară etc. De obicei pentru români, galbenul e maladiv, el este semnul unei călduri stătute, cu germeni de putrerziciune: e galben de gras spune ţăranul despre un om necumpătat.

Galbenul este o culoare primară, caldă şi complementată cu violetul. Semenele sale (vecinele sale în spectru) sunt oranjul şi verdele.

**Efecte fiziologice (impresive)** : stimulează nervul optic; influenţează funcţionarea normală a sistemului cardio-vascular.

**Efecte psihologice (expresive)** : căldură, intimitate; satisfacţie, admiraţie, înviorare; culoare caldă şi dinamică; culoarea cea mai veselă; senzaţie de apropiere în spaţiu; stimulează şi întreţine starea de vigilenţă; sporeşte capacitatea de mobilizare şi concentrare a atenţiei, predispune la comunicativitate. Privită mult timp culoarea galbenă dă senzaţia de oboseală.

Semnificaţie psihologică şi rezonanţă afectivă : exprimă spontaneitate şi este caracteristică pentru tipul activ, proiectiv,expansiv, investigativ şi cu un nivel ridicat de aspiraţie. Kandinsky a intuit că mişcarea galbenului este corporală, către privitor şi excentrică.

Galbenul este asociat cu unghiurile ascuţite, cu triunghiul şi de asemeni cu trompeta şi fanfara. O mică incursiune în "istoria simbolică" a galbenului ne dezvăluie noi faţete ale personalităţii acestuia (funcţia simbolică).

**Galbenul ca simbol**. Intens, violent, uneori chiar strident, sau amplu şi orbitor ca un şuvoi de metal topit, galbenul este cea mai caldă, cea mai expansivă, cea mai însufleţită culoare; cea care este greu de stins şi care se revarsă mereu din cadrele în care am vrea s-o închidem. Galbenul lumină de aur are o valoare cratofanică (posedă energii/forţe, uriaşe care-l depăşesc pe om), iar în heraldică, cuplul Aur-Azur (Galben-Albastru) se

opun cuplului Roşu-Verde, tot aşa cum se opune cea ce vine de sus cu cea ce vine de jos; spaţiul înfruntării celor două cupluri este pielea pământului, pielea noastră, care devine galbenă în apropierea morţii.

Galbenul este vehicul al tinereţii, al forţei, al nemuriri divine. Este culoarea zeilor : Zoroastru înseamnă astru de aur, strălucitor, mărinimos, astru viu. Vişnu este înveşmîntat în haine galbene, iar oul cosmic al lui Brahma străluceşte ca aurul. Galbenul auriu era şi atributul zeului persan Mithra, precum şi al lui Apollo. Lumina de aur poate deveni o cale de comunicare între oameni şi zei. Fiind de esenţă divină, galbenul auriu a ajuns pe pământ un atribut al puterii regilor şi împăraţilor.

Galbenul este culoarea veşniciei, tot aşa cum aurul este metalul nemuritor; ambele stau la baza ritualului creştin. Aurul crucii de pe patrafirul preotului, aurul anaforniţei, galbenul vieţii veşnice, al credinţei, se îmbină cu puritatea originară a albului din steagul Vaticanului. În Egiptul antic, aurul era carnea soarelui şi a zeilor. Galbenul poate fi însă şi culoarea pământului roditor (prezenţa galbenului în lumea htoniană dă naştere la al doilea aspect simbolic, opus lumii uraniene, a acestei culori terestre). Astfel galbenul poate deveni un substitut al negrului, ea devenind culoarea Apusului. Pentru azteci este culoarea Nordului; pentru chinezi, direcţia Nordului sau a văgăunilor subterane, este de asemenea neagră sau galbenă. Alteori, galbenul este asociat negrului ca fiind opusul şi complementarul său. Galbenul se desparte de negru o dată cu scindarea haosului : polarizara nediferenţierii primordiale se face în galben şi negru (soare/lumină - pământ/negru) - precum în yng şi yang, în rotund şi pătrat, în activ şi pasiv.

În teatrul tradiţional chinez galbenul indica cruzimea, făţărnicia şi cinismul dar în acelaşi timp era culoarea principilor şi împăraţilor ; această ambivalenţă face din galben cea mai divină dintre culori şi, în acelaşi timp, potrivit expresiei lui Kandinski, cea mai pământească. În lumea islamică galbenul apare ca simbol al imaginaţiei care a creat cerul soarelui.

A fost valorificată din punct de vedere simbolic şi diferenţa dintre matitate şi strălucire a culorii : astfel în cazul Islamului, galbenul auriu însemna înţelepciune şi sfat bun, în timp ce galbenul palid reprezenta trădarea şi dezamăgirea. În limbajul heraldic este utilizat aurul - metal. Dăm mai jos o schiţă sinoptică a semnificaţiilor şi destinaţiilor simbolice a galbenului de-a lungul istoriei (desigur incompletă ):

| **ȚARA / POPORUL** | **EPOCA** | **SEMNIFICAȚII SIMBOLICE** | **DESTINAȚII SIMBOLICE** |
|---|---|---|---|
| Egipt | Antică | Invidia<br>Aurul=lumea de dincolo | Pentru trupul zeilor |
| Azteci | Antică | | Pentru reprezentarea soarelui Nordului |
| China | Antică | Puterea împărătească a marilor demintari, înțelepciunea, esența negativă, feminitatea, puritatea | Pământul, uscatul, splina, stomacul, gura, saliva, ducele. |
| India | Antică | - | Pământul |
| Roma | Antică | Aurul, bogăția, soarele | Pt. Mercur, mesagerul zeilor |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Europa Apuseană | Evul Mediu | Religioasă (catolică): tăria din care a fost făcut omul (argila, solul); lașitatea, conștiința.<br>Aurul = Duhul sfânt, credința, gloria Domnului, reînvierea, Fecioara.<br>Heraldică: aurul, mărirea, forța, Puterea, bogăția, curățenia. | Galbenul alterat cu negru = invidie, ttrădare, falsitate, dubiu, suspiciune, înșelare.<br>Auriul=înțelepciune, iubire, credință, constanță. |
| Europa Apuseană | Renaștere | Religioasă (catolică): soarele, devoțiunea, fidelitatea, învierea lui Christos. | Culoarea trădătorilor de rege. Celor ce se făceau vinovați de această crimă li se vopsea ușa cu galben. |
| Biserica | Bizantină | Zeificarea, strălucirea, slava. | Auriul = aureola sfinților creştini |
| România | Modernă (popular) | Deschizător de drumuri, fecunditatea, gingășia, bogăția. | Auriul = lumina sufletului |

### *7.5.2. Albastru*

Albastru este o culoare primară şi cea mai rece. Este culoarea cerului de zi (ceruleum) dar şi a cerului de noapte (albastru întunecat) ; a apei în cantitate mare (ultramarin), a multor flori; îl întâlnim în lumea mineraleleor, a păsărilor, a fluturilor, a florilor ; ochii albaştri sunt consideraţi ca fiind cei mai frumoşi. Este de asemeni culoarea spiritului iar pe plan psihic este culoarea ideii.

**Efecte fiziologice (impresive)** : scade presiunea sanguină; scade tonusul muscular; calmează respiraţia şi reduce frecvenţa pulsului.

**Efecte psihologice (expresive)** : culoare foarte rece, odihnitoare şi liniştitoare, îndeamnă la calm şi reverie, predispoziţie la concentrare şi linişte interioară; în exces conduce la depresie; seriozitate, tendinţă spre evocare, spaţialitate, îngăduinţă, pace, dor, nostalgie;

Favorizează dezvoltarea proceselor de inhibiţie şi de încetinire a ritmului activităţii; senzaţie de depărtare în spaţiu, distanţă, infinit şi meditaţie.

Semnificaţie psihologică şi rezonanţă afectivă : se caracterizează prin profunzimea trăirilor şi sentimentelor; caracteristic pentru tipul concentric, pasiv, senzitiv, perceptiv, unificativ; exprimă linişte, satisfacţie, tandreţe, iubire şi afecţiune.

Kandinsky consideră albastrul, în intuiţiile sale profunde, ca fiind o mişcare spirituală de la privitor înafară şi de asemeni concentrică spre propriul său centru care atrage omul către infinit şi trezeşte în el dorinţa de puritate şi setea de supranatural ; albastrul este asociat cu unghul obtuz şi cu cercul iar dintre instrumente cu flautul, violoncelul, contrabasul şi orga.

**Albastrul ca simbol**. Din toate culorile albastrul este cea mai adâncă, privirea pătrunde în fiinţa ei ca într-un ocean neântâlnind nici un obstacol, rătăcindu-se. Este cea mai imaterială dintre culori : natura no o înfăţişeată, în general, decât alcătuită din transparen- ţă, adică un vid acumulat, vid al aerului, al apei, vid al cristalului sau al diamantului. Vidul este precis, pur şi rece. Albastrul este cea mai rece dintre culorişi, în

valoarea sa absolută, cea mai pură, în afara vidului total al albului neutru. Din aceste calităţi funda - mentale decurg, în mare parte, funcţiile sale simbolice.

Aplicată pe un obiect, culoarea albastră despovărează formele, le deschide, le desface.

O suprafaţă coloratră în albastru încetează să mai fie o suprafaţă, un zid albastru nu mai este un zid. Mişcările şi sunetele, dar şi formele dispar în albastru, se cufundă în el, se evaporă ca o pasăre în văzduh. Lipsit de materialitate în sine, albastru dematerializează tot ce pătrunde în el. Albastrul este un drum al infinitului în care realul se transformă în imaginar. Albastrul deschis este calea reveriei (albastrul cerului de vară, adînc şi limpede pe care trec agale nouri lungi, privit din iarbă, răsturnat pe spate într-o linişte şi abandonare totală, predispune la visare cu ochii deschişi); când se întunecă , devenind profund şi tenebros, el se transformă într-o cale a visului. Gândirea conştientă, lasă puţin câte puţin, loc celei inconştiente, tot aşa cum lumina zilei devine pe nesimţite lumina albastră a nopţii. Climat al irealităţii sau a suprarealităţii nemişcate, albastrul ne apare, simbolic vorbind, ca ceva de neclintit, indiferent, introdeschis spre sine însăşi, pare a nu aparţine acestei lumi sugerând ideea/starea unei veşnicii liniştite şi semeţe care este supraumană sau inumană.

Egiptenii considerau albastrul drept culoarea adevărului. Din pricina consonanţei dintre Adevăr, Moarte şi Zei, albastrul ceresc reprezintă şi pragul ce desparte pe om de lumea de dincolo, de zei şi de soarta sa. Acest albastru sacralizat - azurul - este spaţiul Câmpiilor Elizee. Azurul şi Aurul, valori feminină şi respectiv masculină, reprezintă pentru uranian ( religii uraniene : a căror divinităţi locuiesc în cer) cea ce Verdele şi Roşul reprezintă pentru htonian (religii htoniene : a căror divinităţi sunt subpământene). Zeus şi Iahve tronează cu picioarele aşezate pe azur.

Împreună cu roşul sau cu ocru galben, albastru face sensibile hierogamiile sau rivalităţi- le dintre cer şi pământ. În lupta cerului cu pământul, albastru şi albul (culori pure precise şi reci ca vidul) se aliază împotriva roşului şi verdelui - aşa cum apare adesea în iconografia creştină (de exemplu în reprezentările cu Sfântul Gheorghe omorînd balaurul).

De asemeni albastrul şi albul, culori ale Sfintei Fecioare, exprimă detaşarea de valorile acestei lumi şi înălţarea sufletului eliberat către Dumnezeu, adică spre aurul care va întâmpina albul virginal, în timpul ascensiunii sale prin albastrul ceresc.

Azurul cerului era în gândirea aztecilor, albastrul de peruzea (piatră verde-albastră). Când murea un prinţ aztec, în locul inimii i se aşeza, înainte de încinerare, o astfel de piatră. În budismul tibetan albastrul este culoarea lui Vairocana, a Înţelepciunii transcen-dente, a potenţialităţii şi, simultan, a vacuităţii, a cărei posibilă imagine este cea a imensităţii cerului albastru.

Albastrul este culoarea lui Yng, cea a Dragonului geomantic (care prezice viitorul), deci a influenţelor binefăcătoare. În simbolistica masonică albastrul corespunde Coroanei, Frumuseţii, Fundamentului; este de asemenea culoarea cerului, a Templului, a bolţii înstelate.

Misticii cade au văzut în viziunile lor cele şapte ceruri care se înalţă peste sferele pământului, apei, aerului şi focului le-au interpretat pentru oamenii sublunari cromatic; astfel, cerul lui Jupiter, creat din lumina meditaţiei, lăcaşul îngerilor a căror căpetenie este Sfântum Mihail, are culoarea albastră. După H. Corbin culoarea sufletului vital este culoarea albastră.

Dăm mai jos o schiţă sinoptică, desigur sumară, a semnificaţiilor şi destinaţiilor simbo- lice ale albastrului de-a lungul istoriei.

| **ȚARA / POPORUL** | **EPOCA** | **SEMNIFICAȚII SIMBOLICE** | **DESTINAȚII SIMBOLICE** |
|---|---|---|---|
| Egipt | Antică | Cuvântul și promisiunea divină, adevărul divin, cerul nocturn spre care se ridică sufletul faraonului; eliberarea sufletului. | Culoarea zeului Amon (zeul aerului). |
| Evrei | Antică | Revelația divină, legea. | Zeul Iehova. |
| China | Antică | Nemurirea, reînvierea, mila. | Lemnul, gustul acru, ficatul, lacrimile, fierea, estul. |
| India | Antică | Apa | |
| Europa Apuseană | Evul Mediu | Religioasă (catolică): detașarea de lume, fiul lui Dumnezeu, adevărul, culoarea divină, îngerii, pietatea, Sf. Maria, cerul, sacralitatea.<br>Heraldică: blândețea, frumusețea, noblețea, buna credință, loialitatea, justiția, bucuria, fidelitatea, buna reputație, noblețea, rațiunea. | Albastrul cenușiu=viciul; Albastrul închis=doliul. |
| Europa Apuseană | Renaștere | Religioasă: puritatea, adevărul, serenitatea, spiritualitatea. | |
| Biserica | Bizantină | Marea, aerul, puterea de viață, puterea divină. | Îmbrăcămintea lui Isus Christos si a sfinților. |
| Europa Apuseană | Modernă | Ocultă: dragostea curată, tinerețea, iluzia.<br>Laică, artistică: meditația, spațiul, infinitul. | |
| România | Modernă (popular) | Credință, visare, încrederea în frumos și în ființa umană; semnul legăturilor permanente. | |

Prin aceste excursii culturale şi spirituale în istoria simbolică a culorilor, prin analizele prilejuite de temele de la istoria artei in clasele mai mari , precum şi de lucrările realizate de ei, elevii îşi vor forma adevărate portrete interioare pentru fiecare culoare. Aceste portrete interioare, scăldate afectiv şi de propriile experienţe cromatice, îl vor ajuta pe parcurs şi în analiza cromatică a operelor de artă, a interioarelor, a naturii, a diferitelor ambianţe; ele îi vor spiritualiza în acelaşi timp trăirile afective induse de întâlnirile cu, culorile lumii reale şi imaginare. Din clasele mici începem să construim cu elevii aceste portrete interioare ale culorilor prin asocierea lor cu fenomenele esenţiale (ziua, noaptea, anotimpurile, sângele, focul, apa, plantele, pământul, cerul, etc), cu sunete, cu stări sufle- teşti.

În problemele de culoare, în cele practice efective dar şi în cele optice, analitice şi interpretative, sunt de un real folos colecţii de jetoane de carton sau hârtie de sute de culori, nuanţe, tonalităţi, griuri colorate şi neutre pe care elevii să le poată vedea, grupa, simţii, descrie, analiza, compara, asocia ori de câte ori este nevoie; de asemeni colecţii de imagini color (fotografii care surprind simfonia fascinantă a culorilor din universul macro şi micro natural, artificial, imaginar), reproduceri de artă, fragmente, detalii ale acestora care surprind pregnant multiplele probleme ale culorii abordate de artişti din diferite ţări, perioade, aparţinând diferitelor stiluri, curente artistice. Nu este firesc să se vorbească despre culoare/culori fără ca acestea să nu fie văzute concomitent; culoarea intră în sufletul elevilor mai ales prin ochi şi nu atât prin urechi, este una din legile nescrise ale educaţiei vizual-plastice.

## *7.6. Teme de munca individuala*

1. Construiţi 2-3 sisteme gen steaua culorilor care să surprindă cât mai multe aspecte ale culorii.
2. Realizaţi mai multe schiţe/exerciţii cromatice (grupări de pete) care să ilustreze monocromia, gama caldă, gama rece, gama cald-rece, diferite alte game cromatice formate din trei, patru, cinci culori.
3. Realizaţi un set de jetoane (carton, hârtie, plastic etc) de marimea unui plic poştal clasic de diferite culori (peste 50 de jetoane).
4. Realizaţi descrierea personalităţii unei culori in genul celei din curs, alta decât galben sau albastru.

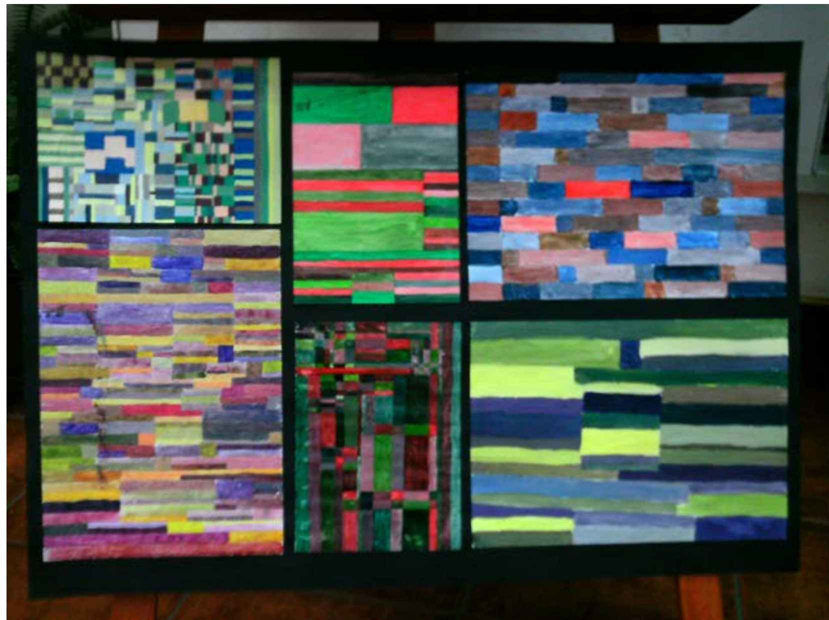




Picturi realizate de copii (4-5 ani) şi artişti plastici. Sesizați contrastele și gamele cromatice.





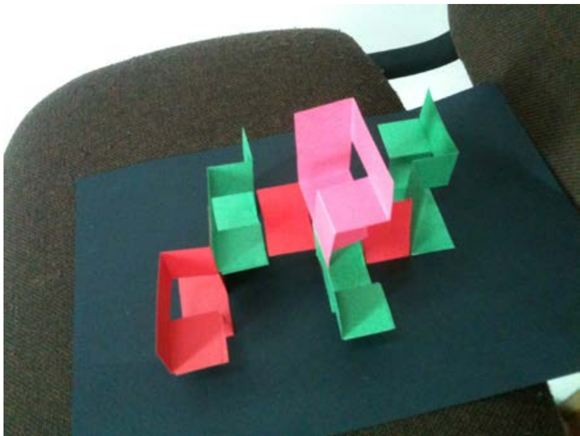








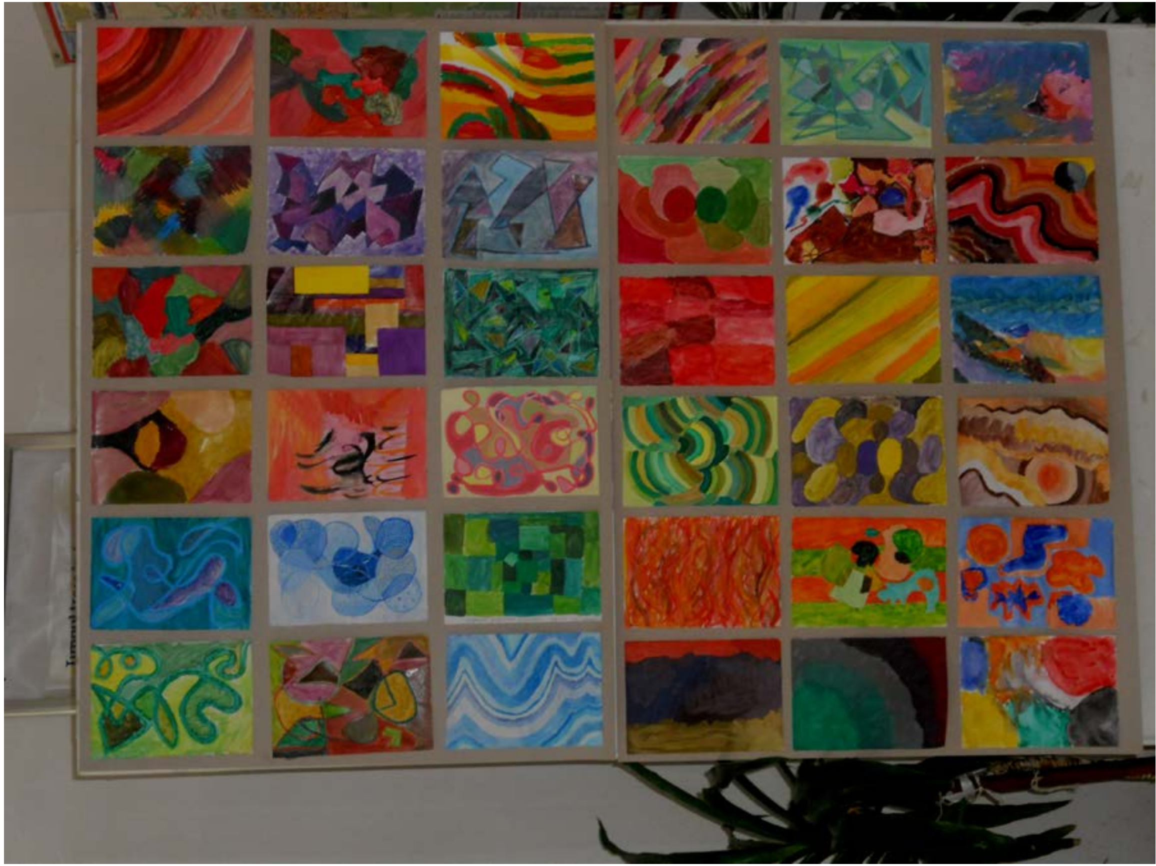






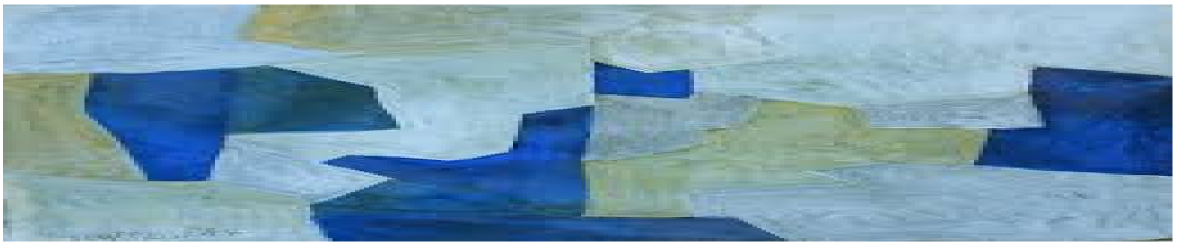


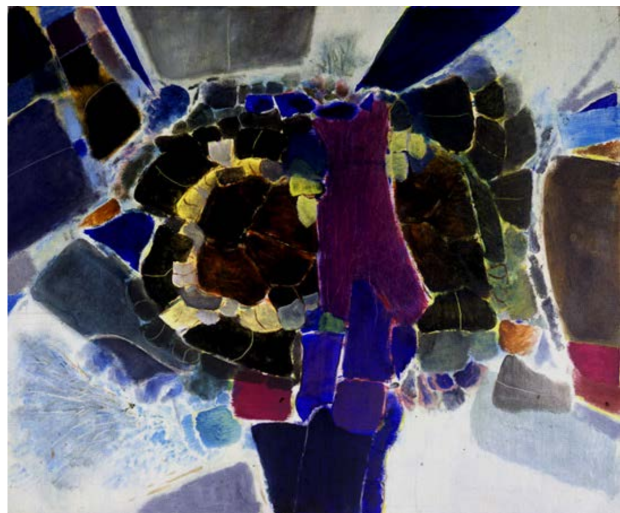
















# 8. MODULUL 5: Compoziţia vizual-plastică şi lectura operei de artă

## 8.1. Scopul

Comprehensiunea (simţirea şi înţelegerea) sintaxei/structurii imaginii vizual-plastice şi importanţa acesteia în receptarea şi analiza operei de artă.

## 8.2. Obiective/competențe

- să exprime în cuvinte proprii ideea/conceptul de compoziţie/compunere în domeniul vizual-plastic;
- să sesizeze centre de interes, linii de forţă, ritmuri şi scheme geometrice în diferite imagini/opere de artă;
- să construiască diferite contexte plastice structurate pe baza unor principii compoziţionale;
- să sesizeze şi să explice în ce constă unitatea/echilibrul/tendinţa centripetă sau centrifugă în orice tip de imagine;
- să poată analiza vectorial orice imagine/operă de artă;
- să înţeleagă şi să sesizeze în imagini diferite soluţii spaţiale(perspective);
- să înţeleagă şi să aplice în realizarea unor compoziţii plastice relaţiile dintre structura cadrului şi distribuţia diferitelor elemente plastice şi semne iconice.

## 8.3. Schema logică a modulului

Portretul robot al compoziţiei :

1. Principii de pornire : reguli de compunere, principii de organizare;
2. Acţiune : dispunere, aranjare, organizare, ordonare propriu zisă;
3. Rezultatul, efectul : totalitate, unitate, echilibru;
4. Ce se degajă la nivel conceptual : structura compoziţională, schema, arhitectonica.

Modele teoretice ale compoziţiei :

- compoziţia la Berger
- compoziţia la Arnheim
- compoziţia la Şuşală

## 8.4. Bibliografie


Arnheim, R., 1995, Forta centrului vizual, Ed. Meridiane;

Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X;

Cioca, V., 2007, Imaginea și creativitatea vizual-plastică, Ed. Limes;

Șușală, I., Bărbulescu, O. 1993, Dicționar de artă (termeni de atelier), Ed. Sigma.

TERMENI CHEIE :
- compoziția (cadru/elemente/principii de grupare)
- structura compozițională/schema arhitectonică)
- linii de forță/vectori
- dispunere/aranjare/organizare/ordonare
- totalitate
- unitate/echilibru
- compoziție închisă/deschisă, dinamică/statică, difuză

## *8.5. Compoziția*

Problemele compoziţiei vizual-plastice, a elaborării/compunerii imaginii sunt multe, complexe, complicate uneori, dar importante atât pentru construirea cât şi pentru lectura operei de artă. Vom aborda mai întâi relaţia dintre conceptul de compoziţie şi lectura operei plastice pornind de la un posibil portret robot. Acest portret robot, realizat pe baza diferitelor dicţionare, ar cuprinde următoarele note definitorii ale compoziţiei :

- o totalitate de elemente care alcătuiesc o unitate;
- structură, compunere, alcătuire;
- studiul regulilor de compunere, totalitatea acestor reguli;
- compus, amestec, operă artistică;
- aranjament artistic şi raţional al unei imagini;
- modul de organizare internă a operei/imaginii;
- arta da a compune potrivit anumitor reguli;
- modalitatea de organizare a diferitelor elemente de ordin stilistic într-o structură unică şi semnificativă;
- modalitate de realizare a unui tot organic din mai multe elemente;
- compoziţia are la bază nişte principii (simetria, ritmul, armonia, proporţia etc.);
- compoziţia, compunerea este condiţia esenţială a operei de artă;
- compoziţia nu este altceva decât structura complexă a operei de artă;
- aranjarea, dispunerea elementelor unei totalităţi;
- unitate a cromorfemelor şi a spaţiilor dintre ele;
- idee plastică de dispunere, ordonare a elementelor şi mijloacelor plastice;
- ordonare în funcţie de întinderea spaţială, structură, cromatică;
- unitate şi echilibru;
- organizarea spaţiului plastic prin subordonare (dominanţă) sau prin coordonare ritmică.

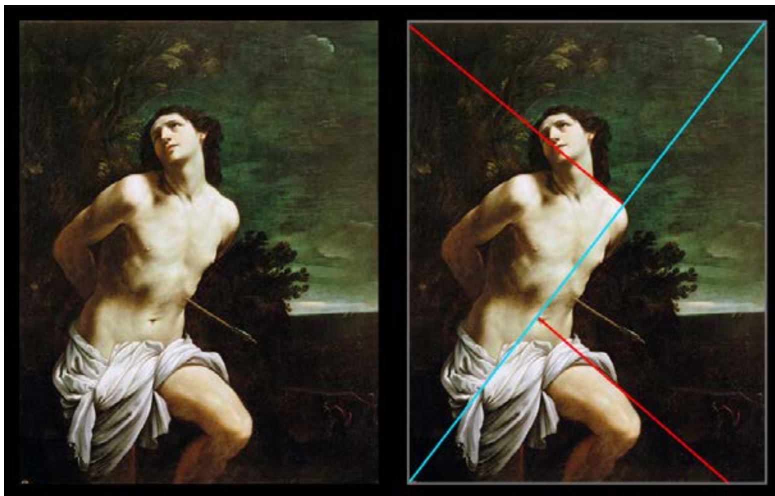
Dacă simplificăm aceste note extrase din diferite definiţii avem următoarele caracteristici :

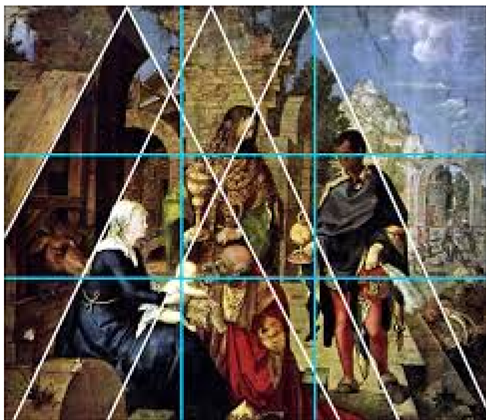
- aranjare, dispunere, ordonare, organizare, modalitate de organizare;
- unitate şi echilibru, totalitate, tot organic, organizarea unei totalităţi;
- principii, reguli de compunere, compunere potrivit unor reguli;
- organizare internă, construcţie internă, arhitectonică, structură complexă.

Aranjând  aceste caracteristici după o logică a acţiunii obţinem următoarea structură:

1) Principii de pornire : reguli de compunere/principii de organizare;
2) Acţiune : dispunere, aranjare, organizare, ordonare propriu zisă;
3) Rezultatul/efectul : totalitate, unitate şi echilibru;
4) Ce se degajă la nivel conceptual : structura compoziţională, schema, arhitectonica.

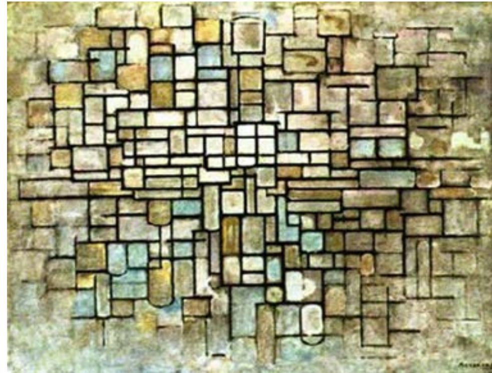
### 8.5.1. Diferite analize compoziționale (linii de forță, structurări armonice, vectori)



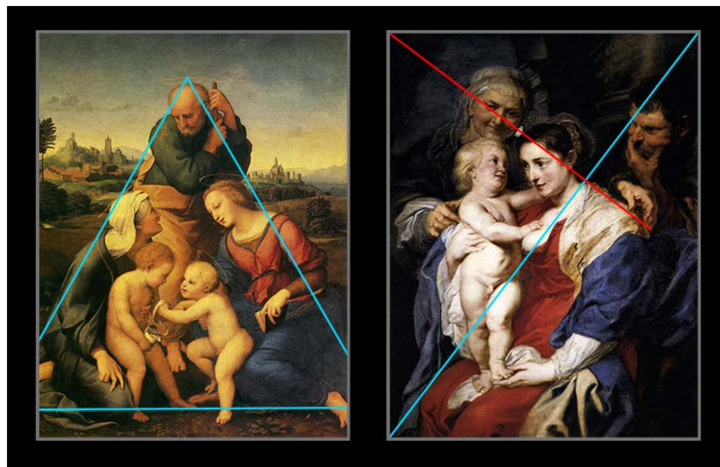


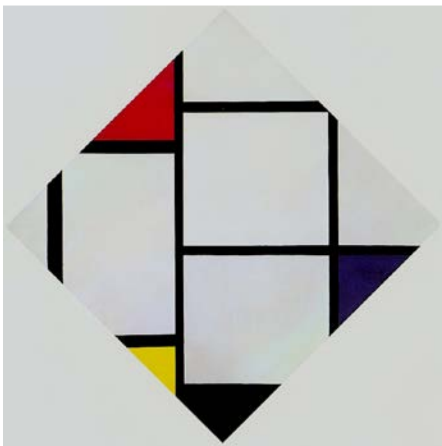








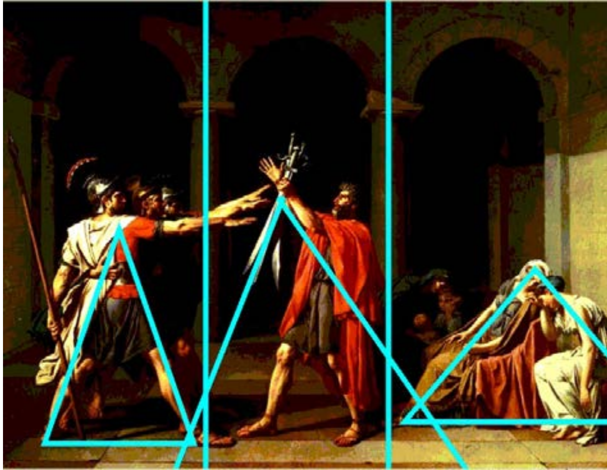


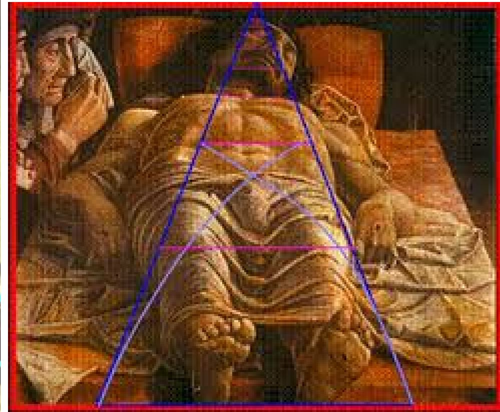


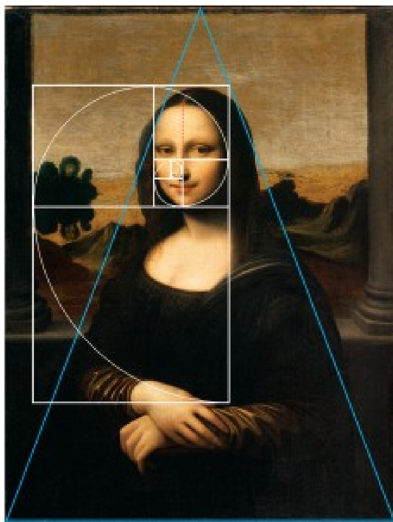






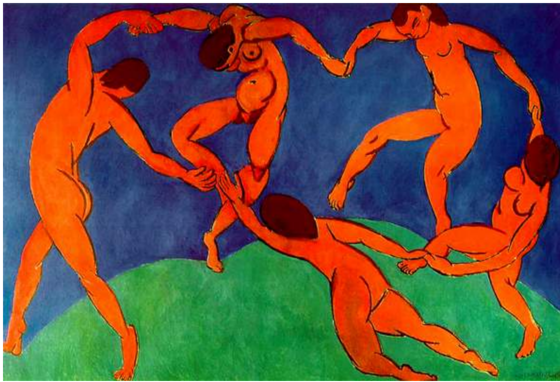































© Copyright A.K.

Chiar şi această structurare a problemelor compoziţiei în virtutea logicii acţiunii ne poate oferi puncte de reper şi direcţii posibile în citirea, receptarea, analizarea şi interpretarea (chiar și în construirea compozițiilor plastice sau decorative, oferindu-ne soluții pentru operaționalizarea problemelor de compunere a imaginii) imaginii vizual-plastice realizate de elevi sau a operei de artă. Să luăm de exemplu punctul 3 : **totalitate, unitate şi echilibru**. Orice construcţie artistică, deci şi opera artistică-plastică, poate fi caracterizată prin **unitate**, **totalitate** şi **obiectualitate**, ea constituind o "lume" **(imaginară** ). **Totalitatea** este acea proprietate a discursului artistic ce desemnează lumea din care nimic nu lipseşte şi nimic nu este în plus. **Unitatea** desemnează dependenţele reciproce dintre componentele ansamblului artistic, dependenţe ce induc anumite stări şi afectează receptorul. **Obiectualitatea** desemnează faptul că artistul şi-a sublimat/reificat intenţia în opera concretă care a fost lansată/asvârlită în lume şi care este expresia unei lumi **(a artistului, a locului şi timpului său**). Astfel, privind/analizând o imagine putem iniţia elevii în jocuri de permutări (eliminări, schimbări de locuri, înlocuiri etc. chiar şi pe calculator după ce imaginea respectivă a fost în prealabil fotografiată sau scanată) de forme, culori, texturi observând efectele obţinute: se pierde sau nu efectul de totalitate şi unitate. Sau analizând o reproducere de artă putem degaja anumite principii de compunere/organizare : simetrie, asimetrie, dispunere predominat pe diagonală, coordonare ritmică, prezenţa unei dominante formice, cromatice sau de altă natură etc.

### *8.5.2. Modele teoretice ale compozitiei plastice*

Dar atât în studiul problemelor compunerii imaginilor vizual-plastice cât şi în ideea structurării la elevi a unor algoritmi de analiză a operelor de artă, putem apela la unele modele teoretice privind compoziţia vizual-plastică. Presupunem că e posibil şi binevenit

aşa ceva căci orice proces de analiză, de receptare, citire, de înţelegere înseamnă şi des- tructurare, descompunere, desfacere a compoziţiei/imaginii. Ne vom referi în continuare la trei modele teoretice aparţinând lui R. Berger, R. Arnheim şi I. Şuşală.

#### *8.5.2.1. R. Berger*

Din lucrările şi studiile lui R. Berger (vezi mai ales Descoperirea picturii, 1975) am extras următorul model teoretic :

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| OPERA DE ARTĂ PLASTICĂ (PICTURA)<br>Care are formă şi un conţinut<br><br>Presupune următoarele aspecte structural-constructive care grupează, organizează expresiv, agenţii plastici, în vederea transmiterii unei semnificaţii : | | | | | | |
| COMPOZIȚIA | TENSIUNEA | CONSTRUCȚIA | PROPORȚIA | MIȘCAREA | RITMUL | ARMONIA |

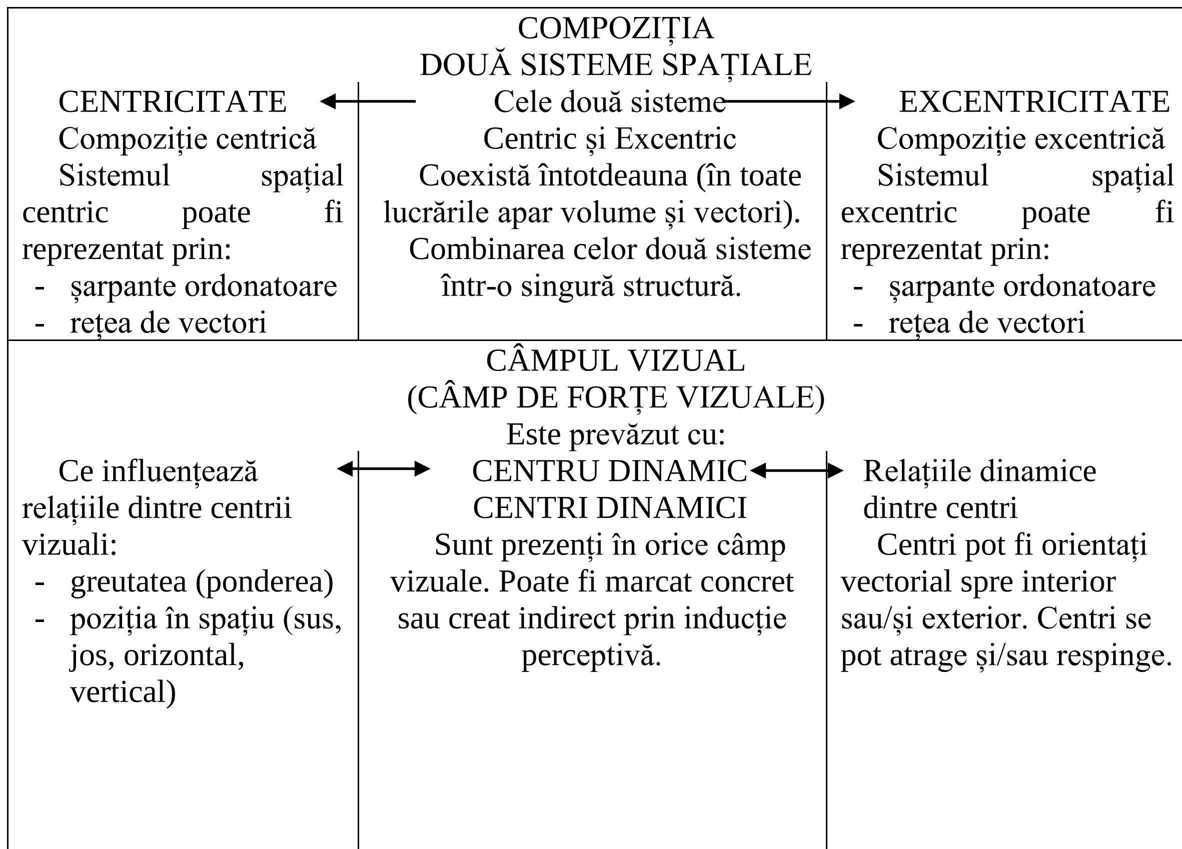
<table>
<tr><td colspan="2">Aceste aspecte structural-constructive se realizează cu ajutorul următorilor <u>agenţi plastici</u> :<br>• Spaţiul<br>• Linia<br>• Culoarea<br>• Lumina<br>• Culoarea-lumină<br>• Forme, deformări, ornamente<br>• Materia</td></tr>
<tr><td colspan="2">Cele şapte aspecte structural-constructive ale operei plastice s-ar rezuma la următoarele idei :</td></tr>
<tr><td>COMPOZIȚIA<br>Organizarea internă a operei.<br>Este un întreg în care se imbrățișează plinuri și goluri, zone active cu zone pasive.<br>Punerea în raport a agenților plastici, repartiția, dispunerea formelor, a proporțiilor.</td><td>TENSIUNEA<br>În compoziție sesizăm puncte de tensiune privilegiate.<br>Centre de interes (noduri de tensiune).<br>Nodul de tensiune poate fi:<br>- un punct<br>- o pată<br>- o zonă plină sau goală<br>- o culoare</td></tr>
<tr><td>CONSTRUCȚIA<br>Structura ascunsă a operei (compoziției).<br>Elaborarea părților compoziției.<br>Distribuirea unei porțiuni de spațiu și o situație anume a fiecărui obiect, formă, pată de culoare.<br>Axele compoziției – linii de forță.<br>Structura (spații structurate sub formă de pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc, sferă, con, piramidă, cub, etc.).<br>Liniile de construcție și figurile de construcție, configurează spațiul plastic, stabilesc structura compoziției.</td><td>PROPORȚIA<br>Aspectul cantitativ al lucrurilor (al agenților plastici)<br>Leagă părțile între ele și părțile de întreg.<br>Este în legătură strânsă cu formatul tabloului.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">MIȘCAREA<br>Sugerată prin deformări, cu ajutorul:<br>- liniei<br>- culorilor<br>- luminii (valorii, valorației)<br>- tușei<br>- arabescului<br>- clarobscurului</td><td>RITMUL<br>Mişcare. Repetiție.<br>Alternanța timpilor slabi cu timpii tari.<br>Se desfășoară pe diferite direcții:<br>- verticale<br>- orizontale<br>- oblice<br>- în adâncime</td></tr>
<tr><td>ARMONIA<br>Sinonim cu compoziția.<br>Intimă îmbinare între unitate și varietate.<br>Efectul pe care organizarea internă a operei o are asupra receptorului.</td></tr>
</table>

Acest model teoretic expus aici schematic, ne poate induce unele sugestii în structurarea unui algoritm de analiză a imaginii vizuale. Aşa de exemplu disocierea dintre formă şi conţinut care duce la analiza structurală a imaginii/operei şi apoi sau concomitent şi la analiza semantică.**Modelul sugerează că semantizarea (degajarea unor semnificaţii), fie ea restaurativă (semnificaţii existente în operă) sau instaurativă (semnificaţii născute în mintea receptorului de artă) se construieşte pornind de la aspectele structural-constructive ale operei care grupează expresiv diverşi agenţi plastici (spaţiul, linia, culoarea, lumina, culoarea-lumină, forme-deformări-ornamente, materia)**. Când analizăm o lucrare plastică noi sesizăm aspecte structural-constructive (vizuale) care se impun : uneori coordonarea ritmică a agenţilor plastici, alteori sesizăm o anume dominanţă formică sau cromatică;uneori se impun nodu- rile de tensiune, alteori aspectul armonic (la nivel formic, liniar, cromatic, textural) etc.

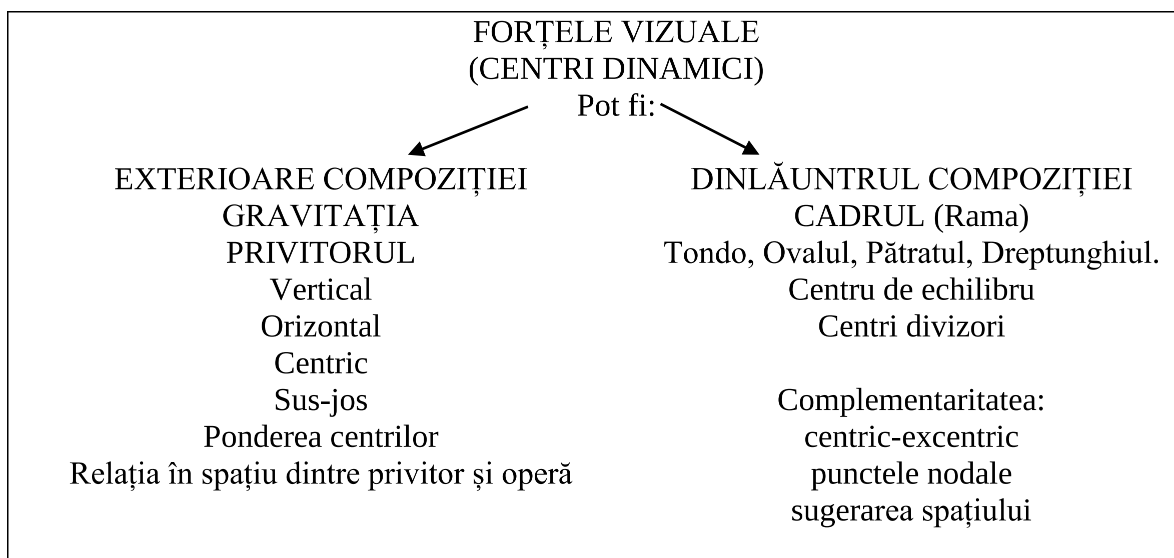
În analiza unei lucrări/imagini putem pune accent pe aspectul constructiv, relaţional sau pe cel individualizant în care analizăm oarecum separat agenţii plastici, sau pe aspecte ce ţin de proporţii, mişcare etc. în funcţie şi de scopul analizei. Cu siguranţă acest model poate fi exploatat cu folos în analiza operelor de artă sau chiar în analiza lucrărilor elevilor.

### *8.5.2.2. R. Arheim*

Un alt model teoretic aplicabil la o arie extinsă de structuri vizuale/compoziţii/imagini şi nu doar la pictură, se degajă din cercetările şi scrierile lui Rudolf Arheim (vezi mai ales "Forţa centrului vizual", 1995).



| | COMPOZIȚIA<br>DOUĂ SISTEME SPAȚIALE | |
|---|---|---|
| CENTRICITATE ←<br>Compoziție centrică<br>Sistemul spațial centric poate fi reprezentat prin:<br>- șarpante ordonatoare<br>- rețea de vectori | Cele două sisteme<br>Centric și Excentric<br>Coexistă întotdeauna (în toate lucrările apar volume și vectori).<br>Combinarea celor două sisteme într-o singură structură. | → EXCENTRICITATE<br>Compoziție excentrică<br>Sistemul spațial excentric poate fi reprezentat prin:<br>- șarpante ordonatoare<br>- rețea de vectori |
| | CÂMPUL VIZUAL<br>(CÂMP DE FORȚE VIZUALE)<br>Este prevăzut cu: | |
| Ce influențează relațiile dintre centrii vizuali:<br>- greutatea (ponderea)<br>- poziția în spațiu (sus, jos, orizontal, vertical) | ↔ CENTRU DINAMIC ↔<br>CENTRI DINAMICI<br>Sunt prezenți în orice câmp vizuale. Poate fi marcat concret sau creat indirect prin inducție perceptivă. | Relațiile dinamice dintre centri<br>Centri pot fi orientați vectorial spre interior sau/și exterior. Centri se pot atrage și/sau respinge. |




Deşi modelul teoretic aparţinând lui Arnheim este mai tehnicist (cu vădite tendinţe psihologice referitoare la structurile perceptive) şi aparent mai abstract, principiile sale sunt aplicabile în două sensuri :

1) centricitatea şi excentricitatea, volumele şi vectorii sunt concepte la care formele din diferite medii se conformează fără a fi forţate (desenul, pictura, sculptura, arhitectura, jocul scenic, dansul, cinematograful);
2) referirea la aceste scheme compoziţionale este necesară dacă vrem să înţelegem natura şi sensul unei opere.

Arnheim este convins că una din ocupaţiile cele mai necesare omului este crearea de obiecte sau de spectacole a căror structură vizuală elucidează şi interpretează experienţele umane prin expresia sa direct percepută. Pentru a realiza cu succes aceasta artistul se confruntă cu anumite condiţii. Unele din aceste condiţii se referă la compoziţie, iar Arnheim a semnalat şi analizat unele dintre acestea. **Aceste condiţii, principii, probleme pot fi exploatate şi în analiza operelor de artă**. Aspectele mai importante pe care le desprindem ar fi :

- reuşind să analizeze şi să surprindă structuri compoziţionale, elemente componente în diverse medii, nu numai în pictură, modelul conţine structuri interpretative extinse;
- Arnheim nu analizează structura compoziţională numai în sine ci şi în funcţie de influenţa forţei gravitaţionale, de privitor/receptor şi de cadru (ramă); în felul acesta semantizarea nu se hrăneşte numai din lucrarea propriuzisă ci şi din elemente dinafara ei;
- Viziunea autorului despre organizarea compoziţiei vizuale se bazează pe câteva concepte perceptive :, centricitate, excentricitate, volume, vectori, centri şi reţea de relaţii dintre ei, centru de echilibru bipolaritate, proiecţie frontală, proiecţie perspectivică, câmp de forţe vizuale, etc.;
- acest model teoretic se bazează pe ideea de energie reprezentată şi simţită/intuită vizual vectorial;

- modelul este aplicabil în toate domeniile vizuale dar prezintă un grad de dificultate sporit şi cere suficiente cunoştinţe de psihologie vizuală şi o solidă cultură plastică şi generală; cu toată dificultatea sa, multe din structurile vizuale-vectoriale surprinse pot fi utilizate în analiza oricărui domeniu vizual, valoarea lor formativ-structurantă pentru elevi fiind deosebită.

Acest model teoretic care se bazează pe ideea de forţe vizuale (vectori) este un model dinamic, mai aproape de esenţa devenirii şi derivă, într-un fel din modelul războiului care este în concordanţă mai mare cu domeniul vizual decât modelul limbii sau cel juridic.

### *8.5.2.3. I. Șușală*

Al treilea model teoretic privind compoziţia îi aparţine lui Şuşală Ion şi este o construcţie de sorginte didactică şi în conformitate cu programa de educaţie plastică de la noi. El se bazează pe următoarele condiţii gramaticale ale imaginii :

- existenţa unei dominante (comatice, liniare, formice) ;
- un anumit tip de raport între intreg şi între părţile acestuia (inclusiv între intervale, goluri);
- o intercondiţionare biunivocă între motivul, elementele sintactice, materialele folosite, stilul de tratare a suprafeţei.

Modelul lui Şuşală cuprinde într-o vedere sinoptică problemele plastice legate de culoare, contraste, acord, dezacord, ritm, gamă, proporţie etc., probleme plastice care împreună cu valoarea expresivă a elementelor de limbaj plastic pot costitui puncte de plecare în analiza lucrărilor plastice. De exemplu dacă dominanta este cromatică lu-

crarea presupune implicarea mai puternică a afectivităţii, în schimb, dacă dominanta este formică sau liniară este implicată mai mult inteligenţa constructivă. De asemeni în cazul prezenţei acordului de analogie, valoric sau cromatic, se simte tendinţa spre calm, linişte, armonie aşezată; în cazul acordului de contrast se face simţită tendinţa spre dinamic, mişcare, tensiune. Sesizarea analitică într-o lucrare plastică a tipului de

contraste existente, a dominantei, subdominantei, eventual a disonanţelor precum şi a liniilor de forţă, a direcţiilor principale, a centrelor de interes, a felului de tratare a suprafeţei etc. sunt tot atâtea piste de interpretări semantice.

COMPOZITIA (după Şuşală ) :

<table>
<tr><td rowspan="3">I. EXISTENTA UNEI DOMINANTE</td><td>CROMATICE (VALORICE): Familia mai mult sau mai putin dezvoltata a unei anumite calitati</td><td rowspan="3">DOMINANTA</td><td rowspan="3">- GAMA (in cazul culorilor) simpla/compusa, majora/minora;<br>- INTINDERE, MASA, MARIME, PROPORTIE;<br>- POZITIE (fata de liniile geometrice principale ale spatiului compus fata de „axele”, directiile, sensiurile tensionate;<br>subliniata prin:<br>- CRESTERI, DEZVOLTARI RITMICE-MODULARE;<br>- TRATAREA DETALIILOR, ACCENTELOR</td></tr>
<tr><td>LINIARE: un anumit tip de linii (si variatiile ei)</td></tr>
<tr><td>FORMICE (VOLUMICE): in raportul gol-plin;un anumit caracter de factura (structura), o anumita masa de o anumita intindere etc.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="5">II. UN ANUMIT TIP DE RAPORT INTRE SEMNE SI INTRE PARTILE ACESTORA (INCLUSIV INTRE INTERVALE, GOLURI)</td><td rowspan="3">DE ACORD</td><td>ACORD DE ANALOGIE</td><td>VALORICA (prin ruperea tonului)<br>CROMATICA:<br>- prin juxtapunere (in ordine naturala)<br>- prin ruperea tentei<br>- la distanta, prin pasaj de:<br>o valoare<br>o culoare</td></tr>
<tr><td rowspan="2">ACORD DE CONTRAST</td><td>CROMATIC:<br>- in sine<br>- cantitativ<br>- calitativ<br>- cald-rece<br>- clarobscur (Clar-obscur)<br>- complementar<br>- succesiv</td></tr>
<tr><td>LINIAR:<br>- de pozitie<br>- de grosime<br>- de tip: drept, taios, aspru, organic;<br>- de factura/textura</td></tr>
<tr><td rowspan="2">DE DEZACORD (PARTIAL)</td><td colspan="2">DISONANTE(accidente tonice):<br>- accente sau pasaje din alta gama decat a dominantei;<br>- juxtapuneri cromatice violente</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACCIDENTE VOLUMICE :<br>- de factura<br>- de cantitate</td></tr>
<tr><td rowspan="2">III. UN ANUMIT SENS AL ORGANIZARII ANSAMBLULUI (FORMEI TOTALE)</td><td>INTERIOR – COMPOZITIE INCHISA</td><td rowspan="2">SENS SUBLINIAT PRIN:</td><td rowspan="2">AXE TENSIONALE (LINII DE FORTA)<br>UNUL SAU MAI MULTE CENTRE DE INTERES<br>RITM (succesiunea sau gruparea diversa sau echilibrata a semnelor:<br>- alternativ<br>- succesiv<br>- asimetrice</td></tr>
<tr><td>EXTERIOR – COMPOZITIE DESCHISA</td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| IV. O INTERCONDITIOARE BIUNIVOCA INTRE : | MOTIVUL (SUBIECTUL) – Pretext<br>ELEMENTELE SINTACTICE – la care se apeleaza<br>MATERIALELE FOLOSITE – calitatile lor plastice naturale / inerentele tehnologice<br>STILUL DE TRATARE A SUPRAFETEI :<br>- plata, in plan topologic (acceptarea spatiului bidimensional)<br>- pictural, in plan tensional ( sugerarea spatiului tridimensional prin diferite perspective) |

## 8.6. Teme de muncă individuală

1. Realizaţi două compoziţii cu forme geometrice (triunghiuri, pătrate, cercuri, dreptunghiuri sau fragmente ale acestora) şi realizaţi unitatea la nivel cromatic.
2. Realizaţi o mapă cu 3 – 5 analize de imagini/opere de artă (text, imagini, scheme) preluate şi eventual simplificate după diverşi autori ( vezi şi bibliografia indicată).

## 8.7. Bibliografie

Arnheim R., 1995, Forta centrului vizual, Ed. Meridiane, pag. 128;
Martine Joly, 1998, Introducere in analiza imaginii, Ed. ALL, pag. 47 – 51;
Berger, R., 1975, Descoperirea picturii, Ed. Meridiane, vol. I, II si III
Şuşală, I., Bărbulescu, O., 1993, Dictionar de arta ( termeni de atelier), Ed. Sigma;
Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X.

## 8.8. Sarcini de lucru individual

1. Listați câteva din imaginile prezentate la tema 5 și încercați să faceți pe ele o analiză compozițională folosid linii de forță și vectori, asemănător ca în exemplele date.
2. Realizați 3 compoziții pe niște suporturi de carton dreptunghiulare folosind doar forme geometrice (pătrat, cerc, triunghi) întregi sau fragmentate și culori calde sau reci.

# 9. MODULUL 6: Utilizarea potenţialului expresiv şi creativ al unor tehnici plastice

## 9.1. Scopul

Înţelegerea şi simţirea calităţilor expresive/creative a diferitelor tehnici plastice, materiale, suporturi, procedee.

## 9.2. Obiective/competente:

- să cunoască şi să folosească diferite tehnici plastice, inclusiv a celor accesibile preşcolarilor şi şcolarilor mici, în realizarea unor lucrari plastice;
- să recunoască, în analiza lucrărilor plastice si tehnicile si materialele folosite;
- să înţeleagă calităţile expresive ale diferitelor tehnici (transparenţa şi fluiditatea acuarelei etc.) şi să le utilizeze în consecinţă.

## 9.3. Bibliografie :

Susala, I., Barbulescu, O., 1993, Dictionar de arta(termeni de atelier), Ed. Sigma;
Kiss M., Mihaela G., Vasile C., 2011, Copiii și artele, Ed. Grinta, Cluj-Napoca;
Manuale de educatie plastica pentru clasele V – X.

TERMENI CHEIE :
- tehnici plastice
- materiale, suporturi, procedee
- calități expresive

Printre modalităţile avute la îndemână pentru stârnirea interesului, a plăcerii de a lucra, pentru dezvoltarea sensibilităţii şi a creativităţii expresive, de un real folos sunt tehnicile plastice. Folosirea doar a 2-3 tehnici plastice induce plictiseală, saţietate, conformism, scădere a expresivităţii şi a plăcerii de a lucra. Avem la îndemână atâtea posibilităţi tehnice şi materiale diverse pe care le putem folosi în conceperea creativă a activităţilor de învăţare. Să rezumăm doar câteva din aceste tehnici, materiale, modalităţi. Astfel, în realizarea şi construirea liniilor, a imaginilor preponderent grafice, putem utiliza:

- creionul de diferite calităţi
- creioane colorate
- carioca
- pastelul, ceracolorul
- pensula cu vârf ascuţit
- tuş cu peniţă, pană, băţ
- cerneală cu peniţă, pensulă, pic, băţ
- monotipia (cu suport de sticlă sau linoleum)
- linogravura
- pictura pe plastic, pe sticlă, pe sticle de plastic
- linii obţinute prin dirijare/suflare/jet de aer
- grafitti

- zgâriere pe hârtie, carton şi alte suporturi
- frotaj
- fire de aţă muiate în culoare şi presare între două hârtii
- linii/fire desfăşurate în tridimensional (aţe, sârmă, cabluri, scobitori, baghete, etc.)

Pentru realizarea petelor, a formelor decorative, picturale, geometrice, figurative, spontane, etc., putem utiliza:

- acuarela pe umed sau pe uscat
- tempera
- guaşa
- pastelul
- dactilopictura
- frotajul
- presarea, amprentarea
- hârtie colorată
- colajul, decolajul
- decuparea rece, caldă
- metoda ştampilelor
- frecarea diferitelor plante
- mozaicul
- fresca
- fotografia digitală, clasică.

Pentru ieşirea din bidimensional şi realizarea unor compoziţii şi lucrări tridimensionale putem utiliza:

- hârtie, carton
- baghete, scobitori
- sârmă moale
- cabluri moi
- lemn
- plastilină
- lut
- origami (hârtie specială pentru origami)
- pietre
- fire de bumbac, lână, etc.
- cretă, cărămizi de tip BCA
- cutii de carton, etc.

Folosirea acestor tehnici şi materiale poate fi exploatată în sens creativ şi în cadrul abilităţilor manuale. Folosirea diferitelor tehnici poate fi cuplată cu vizionări de reproduceri de artă din preocupările şi realizările artiştilor contemporani. Această folosire de materiale, tehnici cu calităţi şi posibilităţi de expresie diferite este un câmp insuficient exploatat de către învăţători/educatori/profesori.

## *9.4. Sarcini de lucru individual :*

1. Realizaţi 5 – 10 lucrări /schiţe/exerciţii plastice abstracte sau figurative în care să folosiţi diferite tehnici şi instrumente.
2. Completaţi-vă colecţia/mapa cu imagini care reproduc lucrări de artă sau lucrări realizate de copii în diferite tehnici.

# 10. MODULUL 7: Explorarea vizuală şi exprimarea plastică la copil. Geneza si fazele exprimarii plastice la copil

## 10.1. Scopul

Cunoaşterea/înţelegerea specificului/caracteristicilor explorării vizuale şi ale exprimării plastice la copil , a stadialităţii desenului şi importanţa lor în educaţia artistică –plastică.

## 10.2. Obiective/competente :

- să înţeleagă principalele aspecte privind dezvoltarea explorării vizuale la copil;
- să analizeze, să explice contribuţia celor trei câmpuri (motric, vizual, ideatic) la naşterea desenului;
- să înţeleagă specificul învăţării desenului;
- să analizeze orice desen de copil evidenţiindu-i caracteristicile;
- să compare desene de copii, primitivi, artişti, bolnavi psihici, evidenţiind specificităţi;
- să deducă aspectele expresive şi combinatorice din orice desen sau imagine;
- să deducă/formuleze consecinţe pentru stimularea creativităţii elevilor.

## 10.3. Structura logica a modulului :

Explorarea vizuală :
- explorarea contururilor, axelor,
- relaţia figură – fond
- preferinţe (culoare, formă, dungi)

Funcţia plastică a creierului

Desenul rezultă din convergenţa câmpurilor :
- motric
- vizual
- ideatic

Desenul = semn al autorului şi imagine a obiectului.

Învăţarea desenului :
- o învăţare motorie
- un exerciţiu al gestului
- o învăţare perceptivă (privire a gestului şi a obiectului)

Consecinţe didactice

Scurtă istorie a evoluţiei desenului la copil

Consecinţe privind creativitatea artistică plastică a şcolarului

## 10.4. Bibliografie

Cioca, V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes

Cioca, V., 2007, Jocul de-a arta, Ed. Limes;

Phillipe, W., 2008, Psihologia desenului la copil, Ed. TREI;

Susala, I., 1982, Culoarea cea de toate zilele, Ed. Albatros.

TERMENI CHEIE :
- explorarea vizuală
- contururi
- axe
- relația figură/fond
- desenul = semn al autorului și imagine a obiectului
- învățare motorie
- învățare perceptivă

## 10.5. Explorarea vizuală şi exprimarea plastică la copil

Natura a dat prioritate simţului vederii. Cu şase luni înainte de naştere, ochii fătului fac mişcări uşoare şi independente sub pleoapele lipite. Cu timpul ei ajung să se mişte la unison, astfel încât copilul se naşte cu doi ochi combinaţi parţial într-un singur organ. Sugarul „apucă" lumea cu ochii cu mult timp înainte de a o apuca cu mâinile, faptul fiind foarte semnificativ inclusiv pentru educator. În primele opt săptămâni de viaţă, mâinile copilului stau mai mult strânse pumn, pe când ochii şi creierul sunt active, privind, căutând şi, într-un mod rudimentar, apucând şi înţelegând. Până la două luni aproape toţi copiii examinează preferenţial dungile, apoi după două luni privesc mai mult cercurile. Când ţintele vizuale variază în acelaşi timp ca formă şi culoare, preferinţa apare - în general - mai mult legată de formă decât de culoare. Între 3 - 9 luni preferinţa pare să fie în favoarea numărului mai mare de contraste; de asemeni un obiect tridimensional (o minge de exemplu) este în general preferat unui obiect plat care dau de fapt aceeaşi imagine pe retină.

La trei ani se pare că copiii culeg unele informaţii privind mărimea şi doar foarte puţine privind forma. În cazul explorării vizuale a figurilor geometrice, copii de trei ani efectuează câteva mişcări în lungul axei figurii, dar nu efectuează mişcări oculare pe conturul figurilor. La patru ani, fixaţiile privirii sunt mai numeroase, mai scurte, adesea localizate în interiorul figurii, iar unele sunt grupate pe un detaliu caracteristic. La şase ani se observă o adevărată metodă de explorare pe baza urmăririi în special a contururilor. La vârsta preşcolară (6-7 ani), în familie şi grădiniţă, dându-i-se copilului sarcini care îi sunt adecvate, se ajunge treptat la organizarea explorării vizuale. Dacă diferenţierea între figură şi fond există deja la copilul de 15 zile, la 9-10 ani el va cerceta mult mai amănunţit figura, mai adecvat, va anticipa mai multe elemente şi relaţii. **Învăţarea perceptivă** se coagulează în jurul vârstei de 7 ani şi este mai intensă începând cu vârsta la care se constituie primele operaţii logico - matematice (12 ani), atunci când activitatea perceptivă poate fi mai eficient dirijată de inteligenţă.

## 10.6. Geneza si cursul exprimarii plastice la copil

După această prezentare succintă şi lacunară a evoluţiei explorării vizuale a lumii, deci a percepţiei la copil, al cărui comportament este dominat de **„tendinţa spre",** ne putem opri puţin şi asupra debutului exprimării plastice, desenul/reprezentarea fizică - plastică fiind strâns legată de procesele perceptive.

Toţi copii din lume, indiferent de vârstă, şcoală, condiţii materiale, mediu cultural, desenează, modelează cu instrumentele şi materialele pe care le au la dispoziţie. La toţi oamenii normali precum şi la cei cu anumite afecţiuni psihice, se manifestă **funcţia plastică a creierului** (Enăchescu C, 1977), funcţie care ne dă posibilitatea să ne exprimăm prin intermediul liniilor, punctelor, culorilor, petelor, formelor bidimensionale şi tridimensionale (lut, plastelină, etc.), comunicând emoţii, stări, sentimente, idei, atitudini, etc. Exprimându-se şi prin intermediul limbajului plastic (de cele mai multe ori înaintea exprimării scrise şi verbale) copilul comunică, explorează lumea, simte plăcere, îşi consumă (sublimează) energia, surplusul de energie, îşi exersează şi îşi structurează afectivitatea, îşi construieşte imaginarul propriu. **Exprimarea prin intermediul limbajului plastic debutează în jurul vârstei de 1,5 ani** şi trece prin diferite stadii de dezvoltare care reflectă etape succesive de dezvoltare mintală. Aceste stadii de dezvoltare mintală apar în forma lor cea mai pură şi mai completă în producţiile artistice ale copiilor. Găsim analogii frapante, afirmă Arnheim R. (1977) cu arta copiilor în fazele de început ale artei primitive din întreaga lume. Evident, există diferenţe însemnate între atitudinile şi producţiile copiilor occidentali şi cele ale copiilor de eschimoşi, între cele ale copiilor inteligenţi şi cele ale copiilor mărginiţi, între cele ale copiilor bine îngrijiţi şi ale copiilor neglijaţi, între cele ale orăşenilor educaţi şi cele ale vânătorilor din sălbăticie; dar şi în aceste cazuri pentru un educator mai utile sunt asemănările, nu diferenţele.

Formele timpurii de reprezentare vizuală ne solicită atenţia nu doar pentru că ele sunt de un vădit interes educaţional, dar şi pentru că toate trăsăturile fundamentale care acţionează în moduri rafinate, complicate şi modificate în arta matură, se vădesc cu o limpezime elementară în imaginile create de copii sau de primitivi, afirmă autorul citat mai sus. Aceasta se referă la relaţiile dintre forma desenată explorată vizual şi cea inventată plastic pe hârtie sau în lut, la percepţia spaţiului în raport cu tehnicile bi- şi tridimensionale, la interacţiunea dintre comportamentul motor şi controlul vizual, la legătura strânsă dintre percepţie, cunoaştere şi reprezentare plastică.

Imaginea plastică concretă este ceea ce rămâne pe suport, pe hârtie, pânză, etc. În actul plastic care este un comportament motor şi în urma căruia rezultă imaginea plastică concretă/fizică, avem legături directe între minte (creier), ochi, mână şi desenul concret. După desenare, pictare, modelare, legătura respectivă rămâne încorporată în desenul urmă de pe suport.

Cum ia naştere desenul (numim astfel generic rezultatul exprimării plastice, dar, la fel de bine am putea să-l numim pictură, sculptură, etc.)? Cine sunt părinţii desenului? Cum desenează copiii la 1-2 ani, la 3-4 ani, dar la 6-8 ani? De ce desenează, pictează, modelează copiii aşa la aceste vârste? Cum ne-am aştepta să deseneze copiii?

De fapt, care sunt constituenţii actului grafic (ne referim în special la modalitatea grafică de exprimare plastică, deşi aceasta din urmă poate fi picturală sau sculpturală)? **Probabil că în fiecare entitate grafică putem observa alternanţe şi convergenţe între contribuţiile motrice, perceptive şi ideatice** (Philippe W., 2008). **Desenul, faptul plastic, este deopotrivă semn al autorului lui şi semn al obiectului**. Ca semn al autorului desenul povesteşte ce sunt, cum sunt, deoarece gesturile care i-au dat naştere îmi aparţin şi urmele astfel produse sunt expresia şi traducerea momentană a existenţei mele, a gândirii mele, a interiorităţii mele. Indiferent că este vorba despre urmele lăsate de cineva undeva, despre paşii pe nisipul umed, despre semnele de pe un geam aburit sau despre liniile mâzgălite de un copil pe o foaie de hârtie, toate acestea indică întotdeauna,

mai mult sau mai puţin convenţional, trecerea, activitatea şi gândirea autorului lor. Oricare ar fi originea urmei, chiar dacă este vorba de un desen făcut de copil la şcoală sau de o gravură realizată de un artist cunoscut, de fiecare dată efectul e determinat de mişcări, de gesturi care au lăsat urme, mai mult sau mai puţin permanente, mai mult sau mai puţin structurate. **Aceste urme marchează felul nostru de a fi, de a acţiona, de a gândi; ele sunt la propriu şi la figurat, semnătura existenţei noastre** (Anne Cambier, 2008).

Această valoare a desenului, în calitate de semn şi de expresie a persoanei noastre, apropie activitatea grafică şi produsul ei, desenul, de orice sistem simbolic de comunicare, mediere între ceea ce aparţine subiectului, între lumea interioară a persoanei şi lumea exterioară, cea a obiectelor, cea care nu aparţine subiectului. Deci desenul, faptul plastic relatează ce sunt şi cum sunt în momentul desenării, integrând desigur şi trecutul şi istoria mea personală. Pe de altă parte, desenul povesteşte obiectul, el este imaginea obiectului. A desena înseamnă a crea un înţeles cu ajutorul unor linii, a spune cu alte semne sau cu nişte imagini ceea ce este uneori greu de spus în cuvinte. Dar despre ce semne şi imagini este vorba? De o imagine fotografică, realistă? De un simulacru al obiectului? De o ilustrare simbolică? De un semn iconic? Probabil urmele lăsate de copil sau desenator aparţin succesiv şi simultan când uneia, când alteia din aceste categorii; desenul, faptul plastic este un suport în care se amestecă şi se intersectează valorile obiectului şi valorile persoanei. Aceste aspecte sunt foarte importante în cazul abordării educaţiei plastice în sensul stimulării şi dezvoltării creativităţii copiilor. Într-o astfel de abordare a creaţiei plastice vom înţelege importanţa stimulării spontanietăţii copiilor, a manifestării libere, neîngrădite a interiorităţii proprii, a eului, inclusiv corporal, în actul desenării, pictării, cât şi al exersării, dezvoltării sensibilităţii în sesizarea şi traducerea în semne plastice a calităţilor vizual-tactile şi motrice a realităţii exterioare. Dacă gestul este semn al persoanei şi nu povesteşte decât despre el însuşi şi este principalul agent al expresivităţii imaginii plastice, urma, dimpotrivă, deoarece este obiect, poate deveni semn al obiectului şi poate să povestească, în felul său, o altă reprezentare a realităţii. În naşterea faptului plastic am putea spune că experienţe kinestezice, impresii vizuale şi alte informaţii perceptive vor negocia cu gestul, cu fabricarea urmelor, cu crearea semnelor, a ideogramelor şi a schemelor. Deci alături de gest, mişcare, contribuţia perceptivă este una din condiţiile necesare realizării desenului; se înţelege de la sine că, la nivelul perceptiv, informaţia vizuală constituie un pol organizator primordial: desenul este un spectacol care se lasă văzut şi care povesteşte în tăcere o viziune banală, insolită, minunată sau înspăimântătoare, de obiecte şi de scene familiare. Semnele grafice nu sunt nişte semne arbitrare; ele impun o asemănare (iconicitate) minimă cu obiectul evocat.

Din cele expuse mai sus se înţelege că învăţarea desenului (exprimării plastice) este deopotrivă o învăţare motorie, un exerciţiu al gestului, dar şi o învăţare perceptivă, învăţare a privirii asupra gestului şi a percepţiei asupra obiectului. Ca urmare a acestor constatări, ne putem gândi la efectele negative ale anumitor tipuri de învăţare şcolară, care limitează repertoriul copilului/elevului la nişte forme rigide, convenţionale şi stereotipe centrate pe „reproducerea corectă” a obiectelor. De asemeni ne putem gândi la efectele pozitive ale experienţelor centrate pe expresivitate şi pe explorarea şi exploatarea operaţiilor plastice aplicate punctelor, liniilor, formelor, culorilor.

Pentru a sublinia importanţa cunoaşterii dezvoltării exprimării plastice la copil de către educator/învăţător/profesor, în perspectiva conceperii creative a educaţiei plastice, vom

analiza câteva desene realizate la vârste diferite şi apoi vom formula câteva concluzii, spunem noi, edificatoare.

Pornim de la constatarea (Anne C., 2008) că în exprimarea plastică (deci în realizarea unor desene, picturi, etc.) se întretaie, colaborează spaţiul motor, spaţiul perceptiv şi spaţiul intelectual în proporţii şi accente diferite în funcţie de vârstă, informaţii, experienţă perceptivă şi caracteristici personale ale desenatorului.

**Fig. 1** Vedem urmele (mâzgăleala) mişcărilor unui pix negru care este prelungirea mâinii copilului (un an şi trei luni). Liniile au o traiectorie circulară şi sunt destul de apăsate. Este evidentă amprenta gestului/mişcării şi plăcerea resimţită la eliberarea de energie şi în jocul pur al zbenguelii mâinii pe hârtie. Intenţia de reprezentare a obiectelor reale încă nu este prezentă. Starea internă a copilului este cea care se revarsă pe hârtia suport.

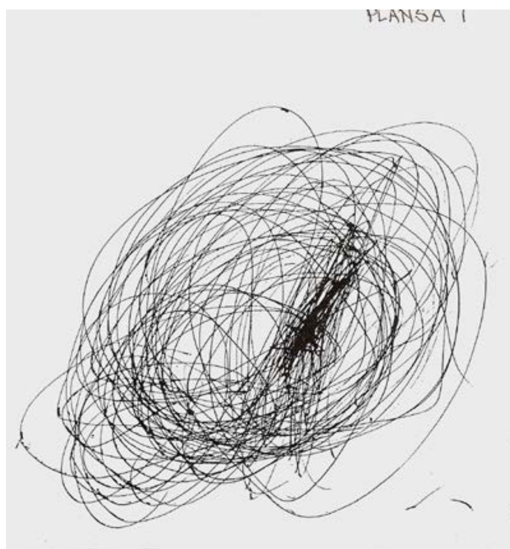



Figura 1

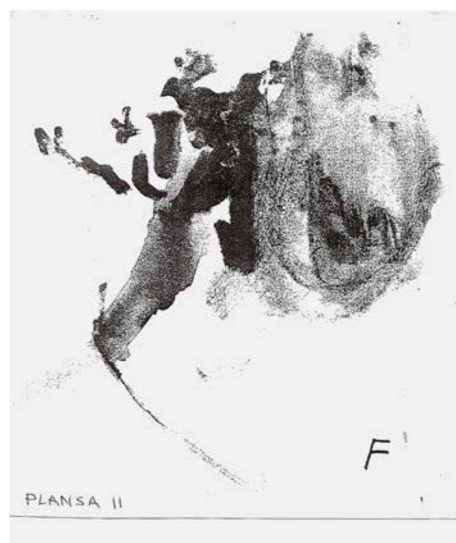



Figura 2

**Fig. 2**. Dacă primesc materiale pentru pictat, copiii vor face pete. Copiii care „pătează”, care mâzgălesc „ghemuri” de linii resimt o plăcere asemănătoare celei de a murdări, de a produce un efect exterior sieşi şi de a-şi afirma în acest fel existenţa. În ambele mâzgăleli, dar cu deosebire în prima, se observă că factorul determinant este mişcarea braţului care ţine instrumentul. Liniile sunt în relaţie directă cu eul copilului şi în forţa sau încetineala, în amplitudinea lor sunt transferate stările copilului. Aspectul gestic, expresiv este evident, lipsind intenţia de reprezentare a obiectelor reale. Liniile, petele şi culoarea sunt primele modalităţi plastice pe care le descoperă şi le joacă copiii. Liniile sunt intim legate de gest/mişcare în schimb petele pun în valoare fiinţa culorilor.

**Fig. 3 a şi 3 b.** Din magma de linii sau pete (depinde de instrumente şi materiale) la un moment dat, copilul desprinde nişte cocoloaşe, bucle închise. Unii autori consideră că ei imită scrisul adulţilor; alţii consideră că aceste rotocoale sunt la început doar urmele unor mişcări corespunzătoare ale braţului şi că foarte curând în experienţa copilului linia curbă, făcută cu creionul sau penelul, se transformă într-un obiect vizual bidimensional - un disc perceput ca o figură aşezată pe un fond. În jurul vârstei de doi ani se situează ceea ce specialiştii numesc **„controlul punctului de plecare”,** permiţând copilului legarea liniilor de liniile deja existente şi închiderea unei linii, rezultând figuri închise.



**Figura 3 a**

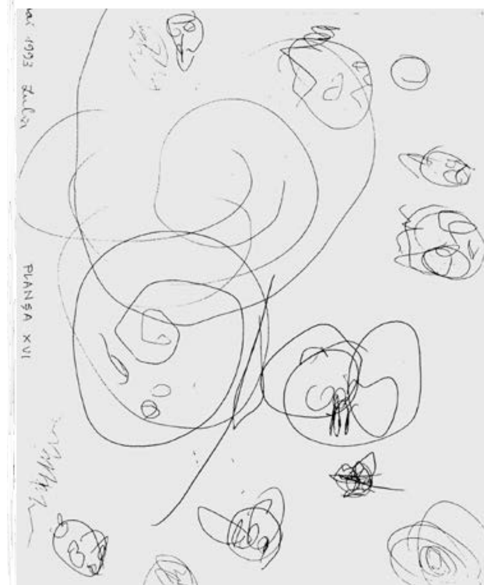



**Figura 3 b**

**Aceste figuri închise (bucle, cocoloaşe) sunt decisive în apariţia funcţiei simbolice**. La copil se instalează foarte precoce o plăcere de a se juca cu „obiectul urmă”, de a-l identifica, plăcere asemănătoare celei a jocului simbolic. Se ştie că un copil este încântat să elaboreze obiectul jocului în funcţie de dorinţa sa momentană, cutia de carton devine „casa camionului” sau „cada pentru baia păpuşii”, cocoloşul de linii desenat devine „elicopterul,” „raţa” sau maşina (vezi figura 3 c) în funcţie de fantezia de moment sau de nevoile acţiunii jucate şi trăite în prezent.

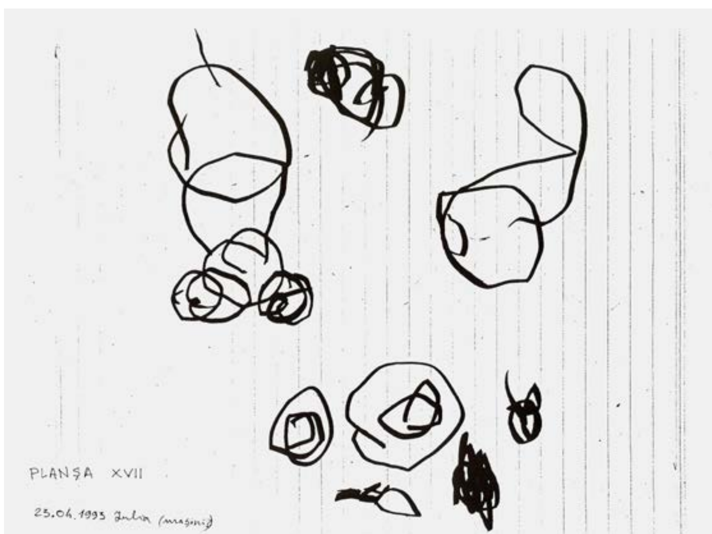



**Figura 3 c** (Maşini)

**Fig. 4** Copilul descoperă că aceste forme rotunde pot reprezenta (seamănă cu) obiecte din mediul său (funcţia semiotică). În desen, ca şi în joc, apariţia reprezentării (a funcţiei semiotice) va fi confirmată de discursul copilului, care îşi explicitează verbal acţiunea.

Imaginile reprezintă oameni (figura centrală a stadiului „omului mormoloc” sau structură cap-trunchi, braţe şi picioare; figura din dreapta este o depăşire a figurii mormoloc căci apare cap-gât-trunchi-braţe, picioare).

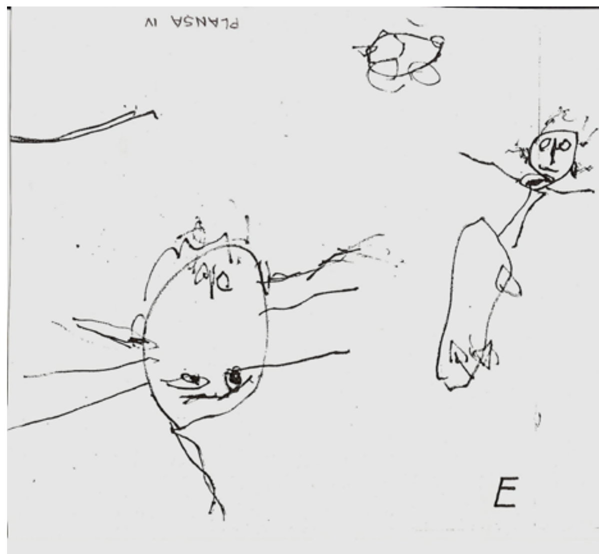



**Figura 4**

**Fig. 5 a şi 5 b.** Copilul desenează obiecte, fiinţe, plante, etc., adică ceea ce întâlneşte în jurul său; aici copiii au reprezentat blocuri, copaci, maşini unde au reţinut masivitatea pătrăţoasă, rectiliniaritatea şi ramificaţia, forma aerodinamică.




**Figura 5 a**




**Figura 5 b**

**Fig. 6 a şi 6 b.** Maşinile fac parte din ambianţa contemporană; copilul reţine şi redă în acest desen (**6 a**) masa ovală, uşor prelungă şi roţile (componenta vizuală, perceptivă). Percepţia vizuală a profilului maşinii s-a impus şi a fost reţinută. Gestul, mişcarea sunt încă bine prezente în desenul urmă şi reprezentare în acelaşi timp.

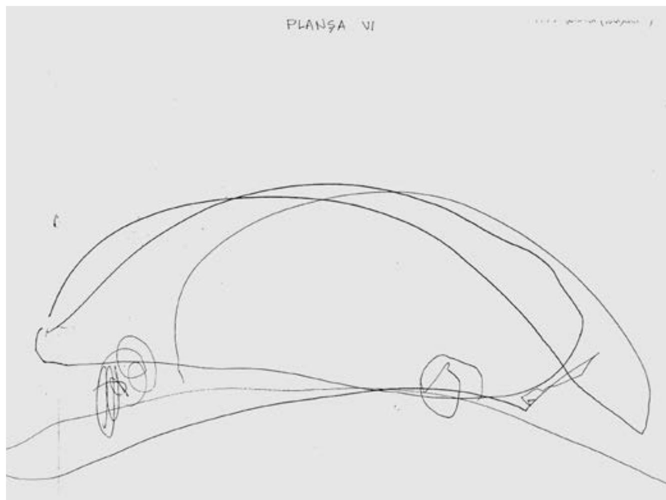


Figura 6 a

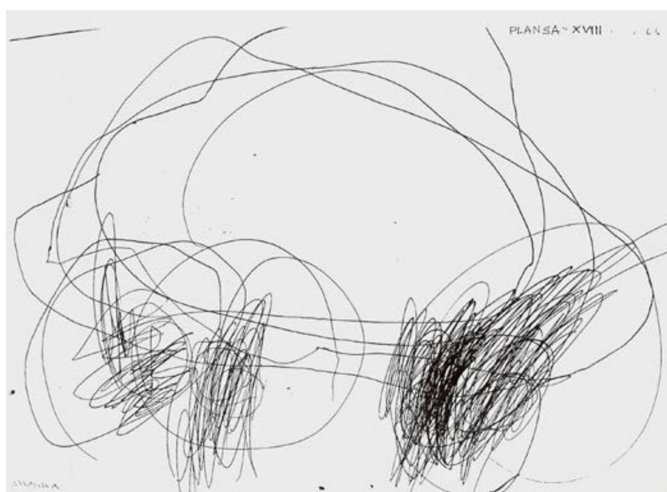


Figura 6 b

**Fig. 6 b.** Aici copilul a reprezentat tot o maşină, dar gestul, mişcarea sunt mult mai prezente decât în desenul precedent, aspectul expresiv copleşind/opturând oarecum componenta vizuală, reprezentarea formei percepute.

Această alternare, combinare, obturare între componenta gestică şi cea vizuală sunt extrem de importante în adecvarea unor exerciţii, exerciţii-joc, jocuri vizual-plastice de către educator/învăţător/profesor în stimularea şi dezvoltarea creativităţii plastice la nivel de expresivitate şi combinatorică (Vasile C., 2007).

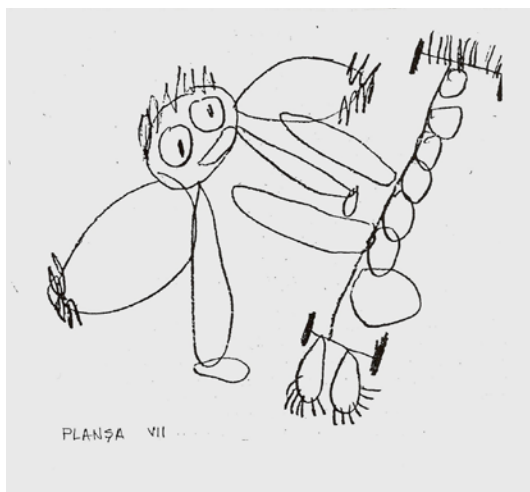


**Figura 7 a**

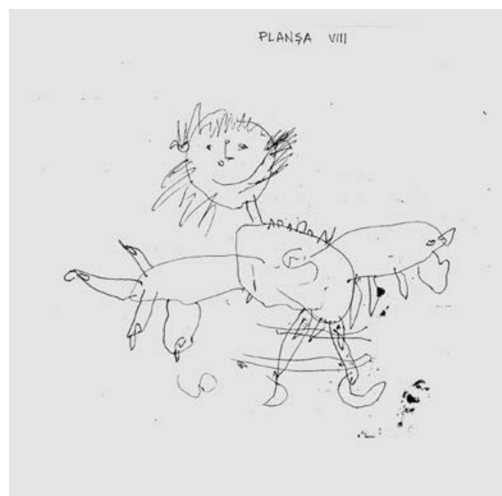


**Figura 7 b**

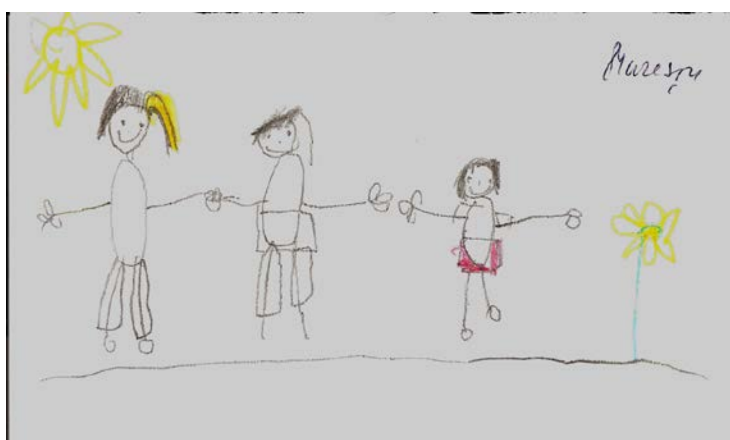

**Figura 7 c**

**Fig. 7 a.** Cercul, ovalul este utilizat de copil în reprezentarea omului în sens aditiv (aici oarecum fărâmiţat), de asemeni chiar şi în redarea dinţilor unui fierăstrău. Între 3 şi 4 ani se remarcă prezenţa formelor circulare de mărimi diferite, dovadă a unui excelent control perceptiv-motor; adăugarea la formele existente a unor linii rectilinii a căror orientare, direcţie şi dimensiuni sunt controlate (**figurile 7 b şi 7 c**).







**Figura 8 a** **Figura 8 b**

**Fig. 8 a şi b.** Între 4 şi 5 ani progresele sunt considerabile. Apar tot mai multe detalii: buzele, nările, genele, pupilele şi globul ocular, de asemeni se simte tendinţa de unificare a formelor (braţul cu palma şi degetele) şi o anumită coordonare a elementelor desenate (doi oameni ridică un copil şi-l trec peste o baltă care este jos, pasărea este sus, **fig. 8 a**). Gestul este prezent deşi interesul pentru formă este din ce în ce mai mare (**fig. 8 a şi b**).




**Figura 9**

**Fig. 9.** Desenul redă o imagine mai complexă, componenta vizual-perceptivă fiind dominantă: la sanie pe nişte dealuri, la marginea unui cartier de blocuri; este prezentă rabaterea (tălpile săniilor) iar în cazul blocurilor linia pământului; interesant cum sunt reprezentate dealurile iar omul cu schiurile oferă o rezolvare plastică inedită pentru vârsta de 4-5 ani, în schimb săniile alunecă singure la vale.

**Desenul în jurul vârstei de 4-5 ani** este alcătuit din ideograme sau din scheme, plasate unele alături de altele, cel mai adesea plutind în mod aparent independent într-un

spaţiu sumar organizat, într-o perspectivă larg egocentrică. Copilul îşi perfecţionează modul de operare, îşi transformă şi îşi acomodează schemele (pentru casă, maşină, om, copac, etc.), încearcă să le facă mai obiective, mai conforme cu realitatea culturală. Desenul se individualizează, fiecare copil are modalitatea sa, deopotrivă asemănătoare şi diferită de a altuia. **Este vârsta transparenţelor, a rabaterii, a disproporţiilor** şi a altor particularităţi grafice, descrise în mod curent ca tot atâtea imperfecţiuni şi erori, numitor comun al unei producţii luxuriante, dovadă a creativităţii infantile (în **figura 10** e vizibilă ingeniozitatea copiilor în reprezentarea omuleţului între 2-5 ani).



**Figura 10**

**Şase-şapte ani** constituie din multe puncte de vedere o vârstă a schimbărilor. Şcolarizarea are, desigur, o influenţă asupra evoluţiei modului de a fi şi de a acţiona al copilului. Familiarizarea cu materialul plastic (hârtie, carton, vopsele, creioane, tuşuri, etc.) are, în general, un efect benefic asupra interesului pe care îl acordă copilul exprimării plastice; apoi numeroase exerciţii motorii şi perceptive, precum decupajele, colajele, clasarea formelor, jocurile de observaţie, etc. sunt tot atâtea situaţii care colaborează la îmbogăţirea potenţialului copilului şi la elaborarea unor scheme, soluţii plastice foarte diversificate. Prin transmiterea cunoştinţelor, şcoala contribuie la construirea referinţelor/modelelor/paradigmelor şi modifică deseori într-un mod de neşters proiectul desenatorului. Într-o mult mai mare măsură decât în primii ani, contextul sociocultural va fi atât de determinat, încât va fi riscant să judeci valoarea unui desen fără a te referi la condiţiile şi la momentul realizării lui.

**Între şase şi nouă ani** se remarcă dispariţia progresivă a aditivităţii (forme/scheme aşezate unele lângă altele, fără să se ţină cont de raporturile şi relaţiile dintre ele, altfel spus viziunea topologică) şi trecerea la integrarea formelor (coordonarea lor spaţială şi

realizarea unei imagini închegate). Se observă o atenţie crescândă faţă de datele vizuale. Indiferent că este vorba de un omuleţ, de o casă sau de altă temă, detaliile se vor multiplica şi vor fi combinate unele cu celelalte, dispuse într-un mod coerent. În reprezentarea scenelor, personajele stabilesc raporturi unele cu altele, îşi dau mâna sau desfăşoară activităţi precise: se joacă, lucrează, culeg flori, dansează, etc. Alegerea culorilor este dictată de o grijă convenţională pentru obiectivitate şi dovedeşte un interes crescând pentru **o reprezentare de tip naturalist.** Creşte interesul pentru peisaj, amestecând, într-o aceeaşi alcătuire diferite modalităţi reprezentative (**figura 11 a şi b**).



**Figura 11 a**



**Figura 11 b**



**Figura 12**



**Figura 13**

**Vârsta de şapte-opt ani** va fi în multe cazuri apogeul, dar va înregistra deja declinul unei activităţi plastice dominate de o tendinţă de schematizare şi de o nevoie de reprezentare convenţională. **Primatului contribuţiei motrice care domina fabricarea primelor desene îi ia locul acum preponderenţa unei contribuţii perceptive şi ideatice, acordându-se în general o prioritate şi un accent datelor vizuale**. Desenul redă obiectul în absenţa sa, el evocă o realitate potenţială şi se înscrie într-un câmp semiotic. Mai mult decât o oglindă sau o reflectare, desenul este o reconstrucţie reprezentativă, centrată, în funcţie de cerinţele momentului, pe anumite detalii sau anumite relaţii. Procedeele de configurare plastică vor ţine când de marcarea prin indicaţii schematice şi geometrice, când de un sistem de reprezentări înrudite, de exemplu, cu naturalismul vizual sau cu un cu totul alt sistem de semne, aici având o mare influenţă mediul sociocultural, massmedia şi şcoala (**figura 12, 13, 14 şi 15**).



**Figura 14**



**Figura 15**

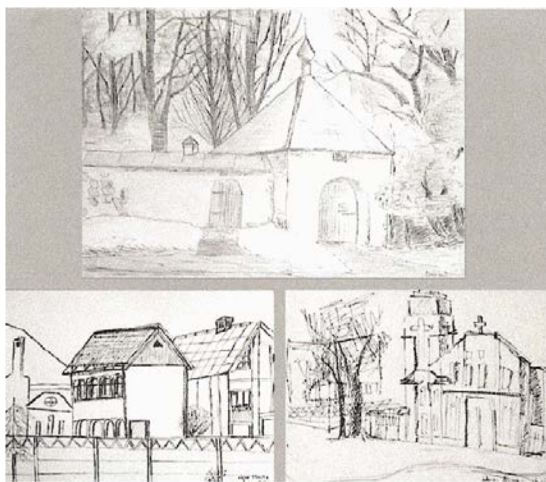


**Figura 17**

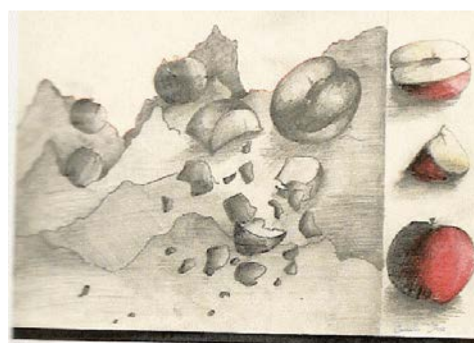


**Figura 16**

**Zece ani înseamnă deja sfârşitul copilăriei**. Desenele vor fi un amestec de imaginaţie şi de reprezentare a obiectului; ele sunt mai puţin schematice, mai puţin stereotipe, mai elaborate şi se vor, de regulă, figurative (figura 12, 13, 14, 15, 16). Modurile de reprezentare se apropie tot mai mult de modurile familiare adultului; ele dovedesc un efort de observaţie şi de reflecţie**, o grijă pentru conformitate (figura 16 şi 17)**, fenomen care, din păcate, în multe cazuri va diminua activitatea creativă a copilului (copilul pare centrat pe lumea reală aşa cum apare ea percepută de structurile perceptive). De aceea explorarea şi înţelegerea imaginarului prin diferite modalităţi este o necesitate în cadrul educaţiei vizuale.

*

Cunoscând specificitatea exprimării plastice la copil şi dezvoltarea/evoluţia sa în general spre un naturalism vizual, pornind de la constituenţii actului plastic (spaţiul motor, perceptiv şi intelectual/cultural) şi de la principalele aspecte ale creativităţii (factorii intelectuali şi nonintelectuali, caracteristicile produsului creativ, procesul de creaţie, mediul creativ, factori stimulativi, blocajele creativităţii, metode creative, etc.) educatoarea/învăţătorul/profesorul cunoscându-şi bine preşcolarii/elevii, va putea iniţia activităţi de învăţare care să contribuie la activarea şi dezvoltarea potenţialului creativ al acestora.

În acest sens vom formula câteva concluzii revelatoare rezultate din cele spuse în acest capitol :

a) Cunoaşterea constituenţilor actului plastic (contribuţia motrică, contribuţia perceptivă, contribuţia ideatică, motivaţia, imaginarul) ne poate ghida, structura demersul didactic în sens creativ, rezultând consecinţe pragmatice:
   - **creativitate la nivel expresiv** organic legată de gest, spontaneitate, dinamism, mişcare;
   - **creativitate la nivel formic, cromatic,** etc.; într-un cuvânt combinatorică ce poate fi subsumată unui repertoriu de operaţii plastice şi strategii plastice autogenerative;
   - **creativitate legată de vizualitate şi tactilitate, deci de sensibilitate** (Anne Cambier vorbeşte de două tipuri de creativitate: tipul vizual şi tipul haptic) adică abilitatea de a traduce senzaţii, percepţii în semne plastice (culori, linii, puncte, texturi, contraste);
   - **creativitatea plastică la nivel paradigmatic** (paradigme formice, spaţiale, compoziţionale);
   - **motivaţia intrinsecă ţine de plăcerea de a mâzgăli, macula, modela, de a lăsa urme**, de a plăsmui, specifică actului plastic, ce se naşte din contactul omului cu materia şi calităţile acesteia; de aici rezultă necesitatea explorării şi utilizării diferitelor materiale şi tehnici într-o ambianţă plăcută, securizantă.

b) **Blocajele specifice exprimării plastice creative** (conformismul, neîncredere în fantezie, critica prematură, rigiditatea algoritmilor anteriori, teama de a nu greşi, graba de a accepta prima idee, etc.).

c) Cunoaşterea specificităţii creaţiei/creativităţii vizual-plastice şi sursele ei.

d) Jocurile, procedeele, metodele, exerciţiile, desenul liber şi temele iniţiate, folosite de educator/învăţător/profesor vor ţine cont mereu de faptul că demersul plastic este semn al autorului, al lumii lui interioare, dar şi semn al obiectului, al lumii

exterioare; deci prin ce procedee, jocuri voi stimula pe elev să relateze prin elemente şi mijloace plastice ce simte şi cum este sau cum îl voi ajuta să înţeleagă treptat că sunt mai multe viziuni în care poate fi reprezentat obiectul.

e) Prin ce metode, situaţii plastice, jocuri, exerciţii-joc, probleme plastice putem convoca într-o conlucrare simultană şi succesivă a planurilor motrice, perceptiv-vizuale şi ideatice activând potenţialul creativ al fiecărui elev.
f) În toate demersurile didactice concepute în sens creativ nu putem ignora specificitatea vârstei, a câmpului ideatic şi a tendinţelor, aptitudinilor, sensibilităţii fiecărui copil.

*

În studiile sale asupra desenului copiilor, celebre la vremea aceea, Luquet (1927) a propus anumite stadii şi interpretări care rămân în mare parte şi astăzi valabile, după aprecierea lui Piaget (1966). Teza avansată de Luquet susţine că desenul copilului este până la vreo opt, nouă ani esenţialmente realist ca intenţie dar că subiectul începe prin a desena ceea ce ştie despre un personaj sau despre un obiect înainte de a exprima grafic ceea ce vede**. Simplificând, realismul desenului trece, după Luquet, prin următoarele faze:**

a. **Faza realismului fortuit sau faza mâzgălelilor (2-3 ani).** Mâzgălelile au caracter involuntar. Urmele sunt gestuale, deci expresive. Copilul nu are la început conştiinţa legăturii dintre mişcările mâinii şi urmele de pe hârtie. Apoi descoperă această legătură.
b. **Faza realismului neizbutit sau faza de incapacitate sintetică (3-4 ani).** Copilul începe să controleze mâzgăliturile. Realizează o legătură între formele de pe hârtie şi imaginea obiectelor (funcţia semiotică). Începe să gândească în imagini. Mintea copilului elaborează modele interne (pentru om, casă, copac etc.). Elementele lumii reale sunt juxtapuse în loc să fie coordonate într-un tot (viziune topologică). Este faza în care apare „omuleţul mormoloc”.
c. **Faza realismului intelectual sau a desenului ideoplastic (4-6 ani – 9-10 ani).** Copilul desenează ceea ce a reţinut din ceea ce a văzut ceea ce înţelege şi cum înţelege. Este frecventă folosirea unor scheme / simbol pentru om, pom, casă etc. cu unele aspecte specifice fiecărui copil. O altă caracteristică este aranjamentul figurilor – scheme de-a lungul liniei situată la baza paginii. De asemeni mai sunt specifice transparenţa, amestecurile de puncte de vedere (un fel de cubism am zice noi astăzi).
d. Faza realismului vizual, sau faza desenului fizioplastic (9 – 11 ani – 14 ani). Copilul desenează ceea ce vede dintr-un anumit punct. Apar elemente de perspectivă vizuală. Formele desenate sunt proiecţii ale obiectelor reale.

Aplecându-se asupra reprezentării spaţiului la copii, Wallon H. (1945) şi mai apoi Piaget G. (1948) au dedus următoarele stadii:

a. stadiul preoperaţional (2-3 ani) care se caracterizează prin intuiţii topologice;
b. stadiul operaţional concret (3-7 ani) caracterizat prin reprezentări proiective stângace, naive;

c. stadiul logico-abstract sau ipotetico – formal ( 7- 9 ani) caracterizat prin imagini în perspectivă euclidiană.

Widlocher, D. (1965) repartizează evoluţia stadială a desenului la copil în şase etape:

a. Debutul expresiei grafice – recunoaşterea legăturilor cauzale dintre gest şi urma grafică (trăsătură); este un debut mental.
b. Debutul real se concretizează în mâzgăleală (cromatică, grafică);
c. Intenţia reprezentaţională:
   - debutul mental brusc: reuşite figurative, naive şi sumare;
   - imagini involuntare, accidentale şi încercări premeditate;
d. facultate grafică totală prin acumulare şi repetarea liniară a cunoştinţelor: reuşite figurative, naive şi sumare;
e. realismul infantil sau intelectual: reprezentări schematice sau folosirea schzemelor grafice câştigate prin repetare pentru a semnifica realitatea exterioară;
f. realismul vizual cu adaptarea prin imitaţie a perspectivei şi a punctului de vedere perspectival unic.

În fond această stadialitate a exprimării plastice la copil se bazează pe ideea de evoluţie/dezvoltare prin conlucrarea structurilor perceptive (mentale) şi reprezentaţionale. După un studiu statistic a lui Tomazi (Roseline D. 1998) rezultă, de exemplu, că: 71,5% dintre copiii de 5 ani desenează membrele printr-o singură linie; membrele superioare sunt înfipte în corp la 33% dintre copiii de 5 sau 6 ani; doar 4,3% dintre aceştia desenează membrele printr-o singură linie; membrele superioare sunt înfipte în corp la 33% dintre copiii de 5 sau 6 ani; doar 4,3% dintre aceştia desenează umerii.

## *10.7. Sarcini de lucru individual*

1. Realizaţi o mapă cu desene/picturi realizate de copii de diferite vârste (desene originale, reproduceri, xeroxuri etc.). Pe spatele lor consemnaţi vârsta copilului, o scurtă analiză a desenului şi câteva consideraţii personale. ANALIZA DESENELOR DIN MAPA SE NOTEAZA.

# 11. MODULUL 8: Metode didactice şi mijloace de învăţământ în educaţia vizuală

## *11.1. Scopul*

Înţelegerea specificului activităţilor artistice-plastice şi în consecinţă adaptarea strategiilor şi metodelor; renunţarea la reluarea stereotipă a diferitelor metode şi căutarea diferitelor procedee stimulative pentru învăţare în campul acestora.

## *11.2. Obiective/competente*

- să găsească şi să utilize procedee diferite adaptate specificului educatiei plastice în cadrul larg al diferitelor metode;
- să cupleze obiective operaţionale cu diferite procedee şi conţinuturi în cadrul unor strategii eficiente;

## *11.3. Structura logica a modulului*

Strategii/metode/procedee didactice de abordare plastică a realului sensibil
Strategii/metode/procedee didactice menite să implice şi să dezvolte imaginatia elevilor
Exercitii-joc pentru explorarea punctului plastic
Exercitii-joc pentru explorarea expresivitatii liniei plastice
Situatiile plastice (facultativ).
Mijloace, materiale şi instrumente în educaţia plastică.
Strategii, metode, procedee în educaţia plastică

TERMENI CHEIE :
- realul sensibil
- imaginația
- exerciții-joc
- combinatorică/procedee combinatorice
- probleme plastice
- situațiile plastice
- mijloace, materiale, instrumente

În educatia vizual-plastică se folosesc o serie de metode, procedee, strategii didactice.

Şi în educaţia plastică sunt de preferat metode activ-participative prin care se pune accent pe atitudinea activă, spontană a şcolarului.

Metodele didactice folosite în educaţia plastică nu trebuie să ducă la un dirijism excesiv care e nociv pentru stimularea creativităţii. Coordonarea activitatilor plastice , a realizării compoziţiilor aplicative trebuie să pună în valoare munca independentă, tendinţele personale ale şcolarului pentru ca acesta să-şi poată afirma spontaneitatea specifică varstei, gândirea , imaginaţia/imaginarul propriu.

Indiferent ce metode folosim (exerciţiul, exerciţiul-joc, dmonstraţia, explicaţia, conversaţia, problematizarea, variante şi/sau secvenţe de Brainstorming şi Sinectica etc.) ele trebuie adaptate specificului educaţiei plastice, găsind mereu procedee incitante, stimulative, care să activeze câmpurile perceptiv, motric, ideatic (imaginaţia/imaginarul,

gândirea, inteligenţa emoţională). Dar nu trebuie să scăpăm din vedere niciodată că latura ludică, atât de specifică artei, să fie prezentă în mai toate activităţile plastice mai ales la gradiniţă şi la şcolarii mici dar şi la clasele celelalte.

## 11.4. Strategii/metode/procedee didactice de abordare plastică a realului sensibil

Pornind de la constatarea (Anne C., 2008) că în exprimarea plastică (deci în realizarea unor desene, picturi, etc.) se intersectează, colaborează spaţiul/câmpul motor/gestic, cel intelectual/cognitiv, propunem, în ceea ce priveşte exploatarea în sens creativ a realului sensibil, câteva direcţii de acţiune.

O primă direcţie ar fi studierea şi explorarea vizual-tactilă a unor structuri naturale şi reprezentarea lor plastică. Elevii au posibilitatea explorării vizuale dar şi tactile a unor fructe, seminţe, frunze, scoici, cochilii, etc. întregi sau secţionate, puse la dispoziţie. După desenarea structurilor/obiectelor naturale folosind creionul ca tehnică şi linia, punctul şi haşura ca elemente plastice, se pot realiza naturi statice cu aceste obiecte naturale aşezate pe o suprafaţă (masă, nisip, etc.) folosind şi culoarea. Putem constata un interes mai mare acordat formei, conturului, dar şi texturii/culorii în cazul al doilea.

O altă direcţie constă în explorarea doar tactilă, fără percepţie vizuală, a unor obiecte/structuri aflate într-un săculeţ. Aici acuitatea perceperii vizuale a formelor este obturată sau înlocuită de perceperea/explorarea tactil-kinestezică mai ales a texturii obiectelor (vor fi copii interesaţi mai mult de recunoaşterea obiectelor, punând accent pe explorarea tactilă a contururilor). În acest caz creşte valoarea gestului, mişcării în reprezentarea plastică, deci a expresivităţii gestice care este mai strâns legată de starea copilului în momentul desenării. Pentru stimularea şi activarea a ceea ce unii autori numesc creativitate expresivă, educatorul de artă, profesorul, poate găsi procedee, jocuri care să micşoreze importanţa componentei vizuale în exprimarea plastică, descătuşând, mărind importanţa componentei gestice.

Pornind de la această constatare, putem încerca cu elevii reprezentarea grafică a unor realităţi invizibile (zgomote, fragmente sonore, căderi, planări de obiecte, mirosuri şi chiar cuvinte care să sugereze anumite senzaţii, stări: moale, agitaţie, lene, obrăznicie, etc.). În cazul reprezentării plastice a zgomotelor, sunetelor, fragmentelor sonore, a căderilor, deplasărilor libere de obiecte, elevii au apelat, în cadrul unor activitati experimentale, la linii-gesturi încărcate de energii diferite. Prin astfel de jocuri şi exerciţii de transcodare a unor senzaţii auditive, olfactive, tactil-kinestezice în linii-gest, elevii descoperă noi aspecte expresive ale reprezentărilor plastice care nu ţin numai de formă, de aspectul vizual al lumii reale.

## 11.5. Strategii/metode/procedee didactice menite să implice şi să dezvolte imaginaţia elevilor

Dintre sursele interne implicate în creativitate, imaginaţia ocupă un rol important. Educatorul de artă se poate întreba la modul concret cum poate activa şi dezvolta imaginaţia sub diversele sale aspecte (reproductivă, creativă: combinatorică, fantezia/fabulaţia).

Apelând la imaginaţia reproductivă, putem reconstitui obiecte, contexte, realităţi, vise nocturne, stări, etc. în lipsa acestora, după ce acestea au fost percepute, trăite. Este de fapt

o recreare, creare din nou a ceea ce am văzut sau trăit cândva, reproducere care presupune omisiuni şi unele modificări.

Apelând la imaginaţia combinatorică, noi de fapt combinăm lucruri percepute cândva, experienţe trăite cândva, imagini, tablouri, desene sau fragmente ale acestora vizionate cândva şi activate în procesul exprimării plastice. Aspectul combinatoriu se referă la intervenţia noastră asupra acestor elemente percepute cândva, modificarea, segmentarea, combinarea diferitelor fragmente, asocierea, aglutinarea, includerea, intersectarea lor. În ultimă instanţă e vorba de nişte procese, procedee, operaţii cu care operează mintea noastră inventivă. În tratate mai vechi de psihologie (Roşca Al., 1976) se vorbeşte de următoarele procedee sau modalităţi de prelucrare a datelor cognitive în procesul imaginativ: tipizarea, schematizarea, amplificarea - diminuarea şi aglutinarea imaginilor. În manualul de psihologie din 1993 (P. P. Neveanu) sunt descrise următoarele procedee: aglutinarea, amplificarea şi diminuarea, multiplicarea şi omisiunea, diviziunea şi rearanjarea, adaptarea, substituţia, modificarea, schematizarea, tipizarea, analogia şi empatia. În manualele mai noi de psihologie imaginaţia nu mai apare tratată separat (A. Neculau, 2000). În psihologia cognitivă imaginile mentale/imagistica mentală cu care operează sistemul cognitiv în absenţa acţiunilor directe a unor stimuli sunt o parte importantă a ceea ce numim imaginaţie. O caracteristică a imagisticii mentale, a imaginilor (a reprezentărilor iconice) este absenţa sintaxei de unde rezultă posibilitatea de combinare în orice mod, liberă a acestora faţă de reprezentările lingvistico-semantice care sunt supuse regulilor gramaticale. În acest sens în stimularea creativităţii în cadrul activităţilor plastice trebuie pornit de la aceste realităţi: existenţa multiplelor imagini/reprezentări mentale ale realităţii de la iconicitate mare până la abstracţie şi posibilitatea nelimitată de combinare a acestora. Consecinţele didactice sunt:

- dezvoltarea şi îmbogăţirea treptată a bazei de imagini (schematice, de iconicităţi diferite, realiste, abstracte, etc.);
- învăţarea, exersarea, descoperirea şi mai ales folosirea în realizarea imaginilor plastice a unui repertoriu cât mai variat de procedee şi operaţii aplicate acestor reprezentări imagistice (mulţi pedagogi atrag atenţia asupra importanţei în educaţie a insistenţei pe operarea variată asupra cunoştinţelor, experienţelor, imaginilor, acţiunilor, etc.; vezi şi Elena Joiţa, 2002).

Pentru învăţător/educator/profesor , în abordarea educaţiei plastice în sens creativ, este important de ştiut că nu cantitatea de informaţii este determinantă în apariţia noului, a soluţiilor originale, cât mai ales setul de proceduri şi operaţii aplicate acestor informaţii. Acest lucru este cu atât mai important cu cât se ştie că învăţământul românesc suferă de o supraaglomerare informaţională.

Pornind de la aceste aspecte putem iniţia activităţi de învăţare în care copiii să descompună şi să recompună imaginile în şi din părţile cele mai simple: puncte, linii, pete, culori, forme, forme iconice, forme geometrice, forme neregulate, spontane, simboluri. În prealabil elevii sunt familiarizaţi cu informaţiile/reprezentările esenţiale cu care se operează în domeniul vizual-plastic, insistându-se pe ideea recunoaşterii acestora şi mai ales utilizarea lor în construirea diferitelor lucrări plastice bi- şi tridimensionale. De asemeni, concomitent cu această familiarizare prin exerciţii şi jocuri cu ingredientele informaţionale ale exprimării plastice (puncte, linii drepte, curbe, spiralice, zigzagate, orizontale, verticale, oblice, forme iconice, geometrice, simple, complexe, neregulate, spontane, culori pure, închise, deschise, rupte, plate, vibrate, simboluri, etc.) se poate

pune accentul pe transformarea, prelucrarea şi modificarea acestora prin aplicarea diferitelor operaţii.

Aceste operaţii le putem aplica după cum urmează:

- culorilor: închidere, deschidere, nuanţare, rupere cu complementara, tratarea plată, picturală, construirea de scări valorice şi de ritmuri cromatice, juxtapuneri de culori, suprapuneri de culori, fuzionări de culori în medii umede, desfăşurarea unor game cromatice, stropirea culorii, aşternerea culorilor cu diferite instrumente etc.;
- punctelor: micşorări, măriri, aplatizări, vibrări, aglomerări, grupări ritmice în creştere şi descreştere, suprapuneri de puncte peste pete şi forme, peste linii şi diferite suprafeţe;
- liniilor: multiplicări, grupări paralele, intersecţii de linii drepte, curbe, zigzagate, diferite, suprapuneri de linii pe forme şi suprafeţe diferite, etc.;
- petelor: măriri, micşorări, aplatizări, vibrări, grupări diferite, intersecţii şi combinări de pete cu puncte, linii, forme, etc.;
- formelor: aşezări diferite (frontale, nefrontale), modificări dimensionale, intersecţii, includeri, multiincluderi, modificări uşoare şi accentuate, analogii, stilizări, descompuneri şi recompuneri de forme, etc.

Există apoi posibilitatea combinării de pete şi linii, pete şi puncte, forme şi linii, forme şi puncte sau sugerarea, construirea petelor, formelor cu ajutorul punctelor, liniilor, etc.

Din punct de vedere metodic, în descoperirea, exersarea şi asimilarea acestor operaţii putem folosi exerciţiul, exerciţiul-joc, jocul, rezolvarea de probleme.

**Problemă plastică** care solicită descompuneri, aglutinări de forme şi părţi ale acestora:

Desenaţi case, oameni, garduri, maşini. Descompuneţi apoi aceste forme în diferite fragmente (acoperiş, uşă, cap, trunchi, picioare, mâini, roţi, corp, etc.) şi recombinaţi-le alipind împreună fragmente de la forme diferite. Rezultă forme inedite, hazlii şi o lume uşor trăznită.

**Exercitiu**: Exersarea în sine, abstractă/formală a diferitelor operaţii folosind forme simple (△,□,○).

Trebuie să recunoaştem că avem la dispoziţie o mare varietatea de procedee, exerciţii-joc, probleme plastice, tehnici, metode de stimulare a potenţialului creativ, incitând instinctul ludic al copiilor, stârnindu-le interesul pentru jocuri creative, dar pe care din necunoaştere sau comoditate le ignorăm. Ca o concluzie la acest paragraf, putem afirma ca principiu călăuzitor că important nu este ce ştiu, ci mai ales ce ştiu să fac cu ceea ce ştiu, pentru a construi informaţii sau configuraţii noi.

## *11.6. Exercitii-joc pentru explorarea punctului plastic*

Pentru folosirea punctului ca mijloc de expresie se pot utiliza diferite exerciţii-joc:

- alăturări, desfăşurări de puncte de aceeaşi culoare, dar de mărimi diferite;
- alăturări de puncte de aceeaşi culoare şi mărime, dar de densităţi diferite;
- compoziţie liberă în puncte, utilizând diferite instrumente (pensula, pixul, carioca, creionul) cu scopul de a realiza efectul spaţial; se poate folosi suport alb sau colorat;
- exerciţiu-joc de folosire a punctului ca agent al mişcării concentrice; se grupează punctele concentric cu ajutorul degetului muiat în culoare;

- compoziţie liberă în puncte de diferite culori, mărimi şi densităţi, folosind contrastul cald-rece în vederea efectului de spaţialitate;
- compoziţie liberă în pete plate cu suprapuneri de puncte monocrome sau policrome de diferite mărimi şi aglomerări
- compoziţii libere de puncte în creştere sau descreştere pe diferite traiectorii (oblice, orizontale, verticale, întretăiate, curbe, spinale, etc.);
- exerciţii în care punctul este redat cu alte instrumente (ştampile confecţionate din plastilină, gumă de cauciuc, cartof, plută, etc.) obţinându-se diferite expresivităţi.

În folosirea punctului ca element constructiv (un fel de mici cărămizi cu care configurăm case, copaci, dealuri, nori, etc.) putem sugera elevilor diferite teme:

- construiţi un peisaj doar cu ajutorul punctelor;
- construiţi un peisaj folosind diferite ştampile în realizarea punctelor;
- construiţi portrete folosind diferite puncte (aci putem include diferite restricţii cromatice - culori calde, culori reci, calde + reci, numai negru, etc.).

În folosirea punctului ca semn plastic (adică ca ceva care trimite la altceva: punctele de diferite mărimi, forme, culori nu trimit la ideea de puncte plastice, ci la ochi, flori, stele, stropi de ploaie, , etc.) se poate porni de la întrebări de genul: ce poate fi reprezentat prin puncte într-o lucrare? Ce lucruri, elemente din realitate seamănă, pot fi reduse, redate cu ajutorul punctului plastic? Răspunsurile sunt variate şi unele chiar neaşteptate: florile copacilor, nasturii, florile de pe câmp, stelele, globurile din pomul de crăciun, un lan de grâu, pietrele, firele de nisip, gândurile

## *11.7. Exerciţii-joc pentru explorarea expresivităţii liniei plastice*

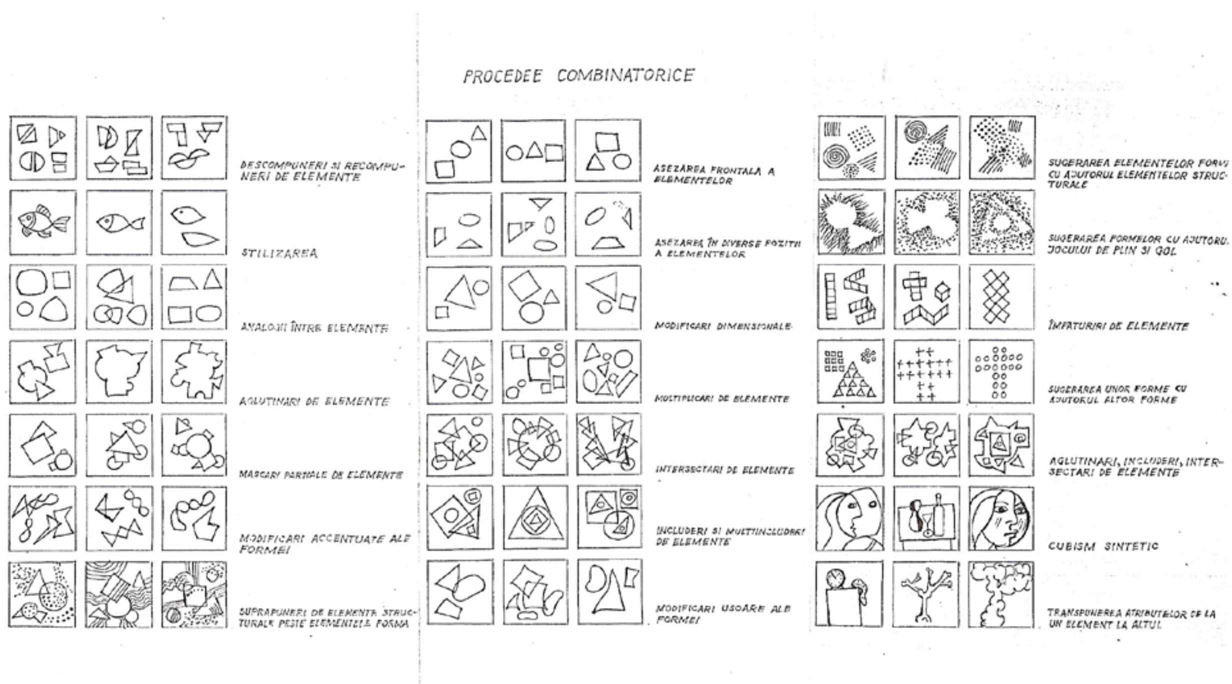
Puterea de expresie a liniei nu se învaţă verbal, teoretic, ci prin exerciţii - joc care îi dau posibilitatea elevului să simtă diferite senzaţii, să trăiască diferite emoţii, stări şi să le traducă în expresii liniare.

Prezentăm câteva din aceste exerciţii-joc:

a) desenarea cu creionul a traiectoriei unor obiecte grele, uşoare, foarte uşoare, cu suprafeţe mici sau mari, în cădere liberă;
b) reprezentarea liniară a curgerii apei, mierii, smoalei, fumului;
c) sugerarea ductului mişcării mâinii când mângâie o pisică, frământă aluatul, coase cu acul, scrie, scutură, etc.;
d) reprezentarea cu ajutorul liniei a diferitelor zgomote, sunete sau mic fragmente muzicale;
e) reprezentarea cu ajutorul liniilor a diferitelor trasee parcurse într-o oră sau o zi de către diferite fiinţe (melc, furnică, şarpe, ţânţar, om obosit, copil de un an, cangur, etc.);
f) redarea bătăilor inimii cu ajutorul liniei (electrocardiogramă manuală);
g) dansul pe hârtie (mâna copilului şi creionul dansează pe suprafaţa-suport pe diferite ritmuri - vals, tango, rock, etc.)
h) jocuri-exerciţii de transpuneri în linii gesturi ale foşnetului, a adierii vântului, a ţârâitului unui ceas deşteptător, a scârţâitului unei uşi ruginite, ale ţipătului ascuţit, ale timbrului specific unor instrumente muzicale, etc.

Toate aceste exerciţii-joc de exprimări liniare, de transcodare a unor semnale senzoriale în semne plastice liniare dezvoltă sensibilitatea, puterea de asociere şi de analogie între lucruri, fenomene diferite, dezvoltând creativitatea expresivă.

În toate aceste exerciţii elevii sunt puşi în situaţia să descopere şi să simtă că linia poate fi subţire, groasă, apăsată, suplă, continuă, întreruptă, modulată, dreaptă, curbă, zigzagată, spiralică. De asemeni, aplicând diferite operaţii plastice liniilor, ei le pot multiplica, intersecta, aglomera, combina cu puncte sau pete, obţinând noi efecte şi expresivitati.




Aceste „trucuri”, componente manipulate liber şi orchestrate cât mai inventiv, dau naştere la nesfârşite jocuri hazlii, vesele, triste, uneori cu note dramatice, halucinante, poetice, onirice. Folosirea cât mai variată a acestor „trucuri”, descoperirea altora şi mereu combinarea lor în varii configuraţii, pe un fond emoţional benefic şi cu o susţinere motivaţională intrinsecă, născută din plăcerea demiurgică de a plăsmui forme, culori, imagini, activează potenţialul creativ şi facilitează transferul acestora, datorită asimilării lor formalizate vizual-cognitiv, în alte domenii de activitate (literatură, design de obiect, vestimentar, film, publicitate, arhitectură etc.).

# 12. MODULUL 9: Stimularea potențialului creativ prin activitățile plastice

## 12.1. Scopul

Cunoaşterea, înţelegerea virtuţilor creative deosebite ale activităţilor artistice-plastice şi a posibilităţii transferului abilităţilor câştigate pe tărâmul lor în alte domenii.

## 12.2. Obiective/competente

- să argumenteze importata activitatilor artistice pentru stimularea si dezvoltarea creativitatii elevilor;
- să înţeleagă şi să explice în ce constă creativitatea expresivă;
- să înţeleagă şi să explice mecanismul/strategia de studiere/învăţare şi exersare a expresivităţii/expresivizării imaginii plastice.

## 12.3. Structura logica a modelului

Virtuţile creative ale activităţilor artistice-plastice (argumente):

- prezenţa masivă a imagisticii în momentele de maximă creativitate;
- imaginile mintale se combină foarte liber (independenţa de sintaxă);
- implicarea întregii personalităţi;
- implicarea capacităţii combinatorice în jocurile plastice;
- caracterul ludic accentuat;
- plăcerea resimţită în timpul elaborarii imagini plastice.

Creativitatea plastică şi metodele specifice se înscriu în câmpul creat de :

- spontaneitate
- sensibilitate
- antrenament
- cunoaştere

Stimularea şi dezvoltarea creativităţii expresive vizual-plastice

Expresia/expresivitatea

Expresivităţile imaginii plastice pot fi :

- receptate
- resimţite
- exprimate

Strategii de studiere/învăţare a expresivităţii/expresivizării imaginii plastice: jocuri, exercitii.

TERMENI CHEIE :

- virtuțile creative (ale activităților plastice)
- spontaneitate
- sensibilitate
- antrenament
- cunoaştere
- expresie/expresivitate
- strategii
- jocuri, exerciții

## 12.4. Sensibilitate, spontaneitate, antrenament

Înainte de a prezenta o serie de metode, direcţii de activare a potenţialului creativ în domeniul vizual-plastic, vom schiţa pe scurt câteva argumente privind valoarea formativă, virtuţile creative ale activităţilor artistice-plastice.

Se ştie de mult (Löwenfeld V. 1939) faptul că în special activităţile artistice (deci şi cele vizual-plastice) constituie mijlocul cel mai adecvat de stimulare, dezvoltare a creativităţii generale. De ce? Una din explicaţiile majore este prezenţa masivă a imagisticii în momentele de maximă creativitate, indiferent de specificitatea acesteia. În opinia psihologilor cognitivişti, aceasta e determinată de una din caracteristicile esenţiale ale imagisticii mintale - independenţa de sintaxă a producţiilor imagistice. Imaginile mintale se combină relativ liber (haotic, imprevizibil, spontan), fapt care facilitează obţinerea produsului creativ. În activităţile artistice-plastice, imaginea, inclusiv cea mintală, este la ea acasă, jocul combinatoriu al imaginilor, al fragmentelor de imagini etc. desfăşurându-se fără oprelişti. Desigur, în fiecare act de creaţie intuiţia spontană şi strategia elaborată sunt deopotrivă prezente în varii proporţii. Dar în momentele de maximă creativitate şi savanţii, nu numai artiştii, apelează la experienţe imaginare: „toţi oamenii de ştiinţă, mărturiseşte Jacques Monod (1970), au trebuit, cred, să devină conştienţi că, la nivel profund, nu gândesc în cuvinte: e vorba de o experienţă imaginară, simulată cu ajutorul formelor, forţelor, interacţiunilor care alcătuiesc doar cu greu o imagine în sensul vizual al termenului."

Un alt argument ar fi relaţiile complexe ale demersului artistic-plastic cu personalitatea în întregul ei, nu pe felii. „Nu e gest care să nu fie legat de corpul artistului, de gândirea sa, de sufletul său şi care să nu devină pentru celălalt mesaj şi stil" (Berger R. 1968).

Faptul că în cazul activităţilor artistice-plastice se exersează mult capacitatea de reprezentare vizual-mentală şi concret plastică, precum şi capacitatea combinatorică, compoziţională, este un alt argument. Se ştie că pentru un sistem cognitiv-creativ nu caracteristicile fizice, naturale sunt determinante, ci capacitatea sa de reprezentare a mediului, a diverselor probleme şi capacitatea de a efectua combinaţii, operaţii cu aceste reprezentări.

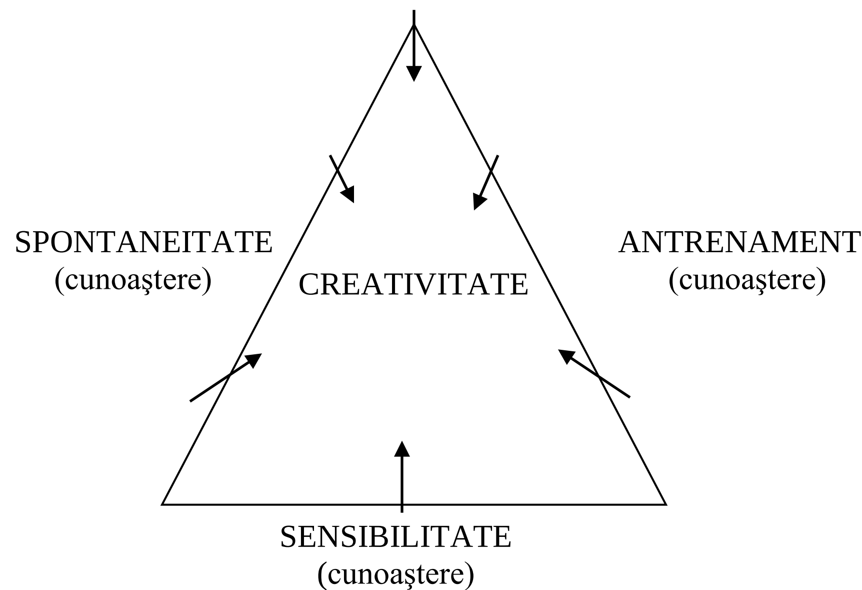
Un alt argument este caracterul ludic accentuat al activităţilor artistice-plastice, procesualitatea demersului vizual-plastic putându-se transforma în joc, ca plăcere exuberantă a descărcării emoţionale, deci un bun prilej de descătuşare a capacităţilor creative. Desigur, creaţia nu se reduce la joacă. La întrebarea „în creaţie simţi mai degrabă că munceşti sau te joci?", cei mai mulţi creatori răspund: totul este şi seriozitate şi joacă. Latura ludică este cea care produce plăcere, care poate seduce elevii, studenţii, creatorii. Motivaţia intrinsecă are o rădăcină şi în plăcerea/bucuria care se resimte din combinaţia de muncă şi joacă .

Faptul că personalitatea este implicată în aceste activităţi nu numai în elaborarea mentală, psihic interioară, ci şi proiectiv, expresiv, instrumental, operaţional şi concret obiectual, este un alt argument al stimulării, antrenării creativităţii prin activităţile vizual-plastice.

*

Metodele, strategiile de activare, stimulare a potenţialului creativ în domeniul vizual-plastic, prin intermediul activităţilor artistice-plastice, indiferent de vârsta subiecţilor, se înscriu, după părerea noastră, într-un spaţiu triunghiular delimitat de trei teritorii

denumite sensibilitate, spontaneitate şi antrenament, care presupun (topit în fiinţa lor) al patrulea teritoriu numit cunoaştere.




Prin cultivarea sensibilităţii (percepţiei estetice) se obţine şi se înţelege informaţia din mediu (natural, social, cultural, artistic) şi se dezvoltă capacitatea de reprezentare a acestor informaţii (imagistic, lingvistic, sonor, vizual-plastic, gestic), scăldate afectiv şi colorate expresiv. Dezvoltarea, rafinarea sensibilităţii pentru perceperea şi codificarea plastică a senzaţiilor şi percepţiilor (cromatice, formice, liniare, texturale, punctuale, spaţiale şi a caracteristicilor structurale) se poate realiza doar prin conjugarea celor patru momente procesuale : perceperea, simţirea/trăirea, transcodarea plastică şi cunoaşterea/ înţelegerea.

Prin activităţi tip antrenament (exerciţiu, exersare) se învaţă, se exersează, se generează, se internalizează diverse tehnici, operaţii, proceduri, strategii de transpunere a potenţelor în acte şi produse şi invers, conform logicii contradictorii a lui Stephane Lupasco (2000), a actelor/acţiunilor în potenţe (în structuri autogenerative internalizate). Prin cultivarea şi încurajarea spontaneităţii se creează condiţii pentru cunoaşterea (de fapt autocunoaşterea), simţirea şi promovarea fiinţei proprii (Eului şi Sinelui copilului/elevului,). Elevului trebuie să i se creeze condiţii, atmosferă, situaţii care să-i inducă nevoia/tendinţa firească de automanifestare liberă, de autopromovare a propriei personalitaţi, a propriilor tendinţe, senzaţii, sentimente, stări, idei şi viziuni. Dacă nu se încurajează prin diverse modalităţi tendinţa de actualizare şi promovare a personalităţii specifice/unice fiecărui elev, atunci comportamentul creativ nu are şanse să devină o constantă firească, un mod de viaţă, o sursă de fericire. La noi s-a lucrat, în domeniul vizual-plastic, mai mult în zona de antrenament şi sensibilitate şi prea puţin în zona de spontaneitate (stimularea, încurajarea, dezvoltarea libertăţii interioare). În privinţa stimulării, încurajării manifestării libertăţii interioare, deci a spontaneităţii, se impun câteva nuanţări. În primul rând, a fi spontan înseamnă a face, a spune, a picta, a mă manifesta aşa cum simt şi gândesc în momentul x sau în general? În ce relaţie sunt

emoţiile, sentimentele şi gândirea - conflictuală, armonică, tensională, duplicitară? Spontaneitatea e mai ales de reacţie, reacţională, sau emerge dintr-o autocunoaştere şi dintr-un anumit tip de armonizare cu lumea/cosmosul? Putem vorbi de o spontaneitate impresivă, expresivă şi de o spontaneitate asumată conştient, bazată pe o autentică autocunoaştere de sine şi internalizare, prin acceptare afectivă şi convingere cognitivă a unor valori şi atitudini umane referitoare la dimensiunile fundamentale ale existenţei? Spontaneitatea emerge din interferenţa dintre sine/eu/supraeu, inteligenţa raţională, inteligenţa emoţională, imaginea de sine şi reprezentarea lumii/cosmosului? În zona de antrenament s-a pus accentul pe informaţii despre limbajul plastic, pe exersarea diferitelor tehnici plastice şi mai puţin pe operaţii, proceduri, strategii, paradigme vizual-plastice. În zona de cultivare a sensibilităţii s-a pus accentul pe perceperea şi reprezentarea informaţiilor din mediul natural, material, social (mai puţin şi de cele mai multe ori distorsionat ideologic sub presiunea regimului totalitar) şi prea puţin pe perceperea şi reprezentarea vizual-plastică a informaţiilor din mediul cultural, spiritual (imaginarul simbolic, artistic, religios). Putem vorbi astfel de metode, procedee, situaţii plastice, procedee combinatorice etc., care se înscriu cu precădere în zona de cultivare a spontaneităţii, în zona de antrenament sau în zona de rafinare a sensibilităţii. Dar multe din aceste metode, situaţii plastice, procedee aparţin sau stimulează/activează zone de interferenţă între spontaneitate - sensibilitate - antrenament.

## 12.5. Stimularea si dezvoltarea creativitatii expresive vizual-plastice

Imaginile vizual-plastice finalizate într-o anumită tehnică, într-un anumit material (lut, culoare, acuarelă, creion etc.) şi pe un anumit suport (hârtie, pânză etc.) se înscriu în ceea ce se cheamă creativitate de produs (aici obiect, produs ficţional) şi creativitate expresivă (ne referim aici la modul general şi nu atât la operele plastice apogetice care au avut dimensiuni emergente în epoca respectivă). De obicei creativitatea expresivă sau de expresie se referă la mimico-gesticulaţie şi vorbire şi este specifică artei teatrale şi oratoriei. Obiectul vizual-plastic, imaginea plastică fizică poate fi analizată prin prisma:

- noutăţii
- originalităţii
- expresivităţii
- coerenţei plastice
- valorii

În testul Torrance (1974) de gândire creativă (TTCT), forma figurală – desenele provocate sunt evaluate calitativ şi cantitativ. Cantitativ sunt evaluate: originalitatea, flexibilitatea, fluiditatea, elaborarea, rezistenţa la închidere, abstractizarea semantică. Evaluarea calitativă a performanţelor se face în testul Torrance pe baza următoarelor trăsături:

- expresivitate emoţională
- gradul de complexitate al desenului
- mişcarea şi acţiunea în desen
- expresivitatea titlului
- rezistenţa la închidere
- perspectiva vizuală neuzuală
- perspectiva vizuală internă

- umor în titluri şi desen
- bogăţia imageriei
- viteza de angajare creativă

În TTCT expresivitatea emoţională se referă la reprezentarea emoţiilor sau sentimentelor în desene şi în titlurile acestora. În desene pot apărea expresii faciale, în special poziţia gurii, mimica, postura corpului. De asemenea, alţi indicatori nonverbali ai emoţiilor sunt desenele reprezentând lacrimi, dans, râs, îmbrăţişare, sărut, luptă, zâmbet, încruntare, braţe întinse a extaz etc. E vorba de o ilustrare fiziognomică a emoţiilor sau pur şi simplu naturalist-indicială (lacrimi, sărut etc.). Nu în acest sens ilustrativ, exterior înţelegem expresivitatea imaginilor plastice. Expresia/expresivitatea imaginilor plastice (desene, picturi, sculpturi etc.), a gesturilor şi mişcărilor corporale ale balerinului, a mişcării şi posturii oamenilor în diferite stări etc. rezidă în calităţile perceptuale ale configuraţiei de stimuli. Aceste calităţi percepute au un caracter general: noi înregistrăm calitatea de roşu, rotunjimea, micimea, rapiditatea, masivitatea, efortul, răsucirea, dilatarea, supleţea etc. concretizate în cazuri individuale, dar transmiţând o anumită clasă de experienţe şi nu o unică experienţă particulară. Definim expresia, împreună cu Arnheim (1979), prin modurile de comportament animat sau inanimat dezvăluite de aspectul dinamic al obiectelor sau fenomenelor perceptuale. Când privim, de exemplu, o balerină, starea ei sufletească de tristeţe sau de fericire pare a fi în legătură directă cu mişcările pe care le execută. Succesiunea în timp, precum şi proprietăţi ca intensitatea, volumul, simplitatea sau complexitatea, schimbarea lină sau violentă, repausul sau agitaţia, sunt de regulă calităţi structurale atribuite atât fenomenelor fizice cât şi celor mintale. Max Wertheimer (apud Arnheim R. 1979) susţinea, referitor la expresia/expresivitatea balerinei, că factorii formali din cadrul dansului reproduc factori identici din starea sufletească. De unde deducem existenţa unor raporturi, corespondenţe între anumite calităţi structurale ale celor două tipuri de fenomene, mintale şi fizice. Parteneriatul dintre aşa-numitele procese cognitive şi procesele numite de obicei „emoţionale” ar trebui să fie evident, susţine neurologul Damasio (2005), enunţând ipoteza markerului somatic pe baza cuplării anumitor clase de stimuli cu anumite clase de stări somatice. De altfel neurologul susţine cu o serie de argumente faptul că emoţiile şi sentimentele (aspectele centrale ale reglării biologice) creează o punte între procesele raţionale şi cele nonraţionale, între structurile corticale şi cele subcorticale. Rezultă că problema expresivităţii, a sensibilităţii în general şi a celei vizual-plastice în particular, în sensul receptării (cognitive şi emoţionale sau emoţionale şi cognitive) şi/sau exprimării/codificării vizual-plastice a calităţilor structurale a realităţilor/stărilor exterioare/interioare, poate fi abordată prin prisma ideii că nu corpul singur sau creierul singur interacţionează cu mediul (natural, social, cultural), ci întregul organism. Arnheim (1979) ilustrează această corespondenţă structurală dintre fizic şi mental, dintre emoţional şi cognitiv printr-un experiment realizat cu un club de balet studenţesc. Balerinii au fost solicitaţi separat să improvizeze pe teme ca tristeţea, forţa sau noaptea. Interpretările lor au prezentat un mare grad de concordanţă. În reprezentările tristeţii, de pildă, mişcările erau lente şi limitate la o gamă restrânsă, cu evoluţii mai ales curbe şi reduse ca tensiune; direcţia era vagă, schimbătoare, ezitantă, iar corpul părea să cedeze pasiv forţei gravitaţionale, nefiind propulsat de propria sa iniţiativă. Se admite în general, susţine autorul citat, că starea sufletească de tristeţe are o configuraţie similară. La o persoană deprimată procesele mintale sunt lente şi rareori trec dincolo de probleme referitoare la

întâmplări imediate şi interese de moment; toate activităţile legate de gândire sau de acţiune sunt molatice şi lipsite de energie. Desigur, interpretările studenţilor au putut fi influenţate şi de modurile tradiţionale de a reprezenta tristeţea în dans. Esenţial este faptul că mişcările, fie inventate spontan, fie copiate după alţii, vădeau o structură formală foarte asemănătoare cu cea a stării sufleteşti în cauză. Pe scurt, dacă anumite calităţi vizuale ca forma, viteza, direcţia ori ritmul sunt nemijlocit accesibile, pare îndreptăţit să presupunem că aceste calităţi structurale sunt purtătoarele unei expresii direct comprehensibile ochiului. Din cele prezentate mai sus nu trebuie să deducem că expresia perceptuală se raportează neapărat la un intelect „dinapoia ei”. Noi percepem mişcările lente, molatice, „adormite” ale unei persoane în contrast cu cele vioaie, prompte şi viguroase ale alteia, dar nu trecem neapărat dincolo de înfăţişare, la oboseala sau agerimea psihică dinapoia ei. Oboseala şi vioiciunea sunt conţinute în însuşi comportamentul fizic; ele nu se disting în esenţă (structural vorbind) de „oboseala” smoalei care curge încet sau de soneria „energică” a telefonului (Arnheim 1979). De unde rezultă că putem găsi expresie vizuală în orice obiect sau fenomen coerent structurat. O stâncă abruptă, o salcie plângătoare, culorile unui amurg, fisurile dintr-un zid, o frunză care cade, un izvor care curge, o simplă linie sau pată de culoare, ori dansul unei forme abstracte pe un ecran cinematografic sau limbile jucăuşe ale unui foc deschis au tot atâta expresivitate ca şi corpul omenesc şi îl pot servi pe artist la fel de bine. Subliniem din nou, în concluzie, că expresia/expresivitatea este o caracteristică inerentă a configuraţiilor perceptuale care rezultă din conbinaţia unor calităţi structurale ca forma, viteza, energia, direcţia, poziţia, complexitatea/simplitatea, tensiunea, ritmul. Regăsim aceste calităţi structurale în obiecte, plante, animale, minerale, peisaje, în obiecte artistice, imagini, în dans, muzică, fenomene naturale (vânt, furtună, freamăt de frunze etc.), fenomene economice, politice, sportive etc.

*

Dacă ne punem problema dezvoltarii expresivitatii vizual-plastice, este foarte important din punct de vedere didactic să ştim că expresiile, expresivităţile configuraţiilor de stimuli indiferent de ce natură sunt, pot fi:

- receptate (înţelese prin sesizarea calităţilor structurale şi confruntarea lor cu modele mintale, inclusiv culturale, ale diferitelor tipuri de expresivităţi/stări, prin diferite mecanisme cognitive - după Gates (Benga, O. 2003), de exemplu, copiii recunosc expresiile emoţionale în următoarea ordine: râs, suferinţă, mânie, oroare, dispreţ);
- resimţite (trăite prin intermediul structurilor afective, inteligenţei emoţionale, empatiei);
- exprimate (transmise, comunicate prin diferite mijloace, apelând la diferite coduri, limbaje, inclusiv la limbajul plastic).

Din cele enumerate pe scurt mai sus reiese faptul că antrenarea, stimularea, dezvoltarea, rafinarea expresivităţii vizual-plastice în sens creativ, deci în beneficiul individului, fie viitor receptor sau creator de artă, viitor actor, regizor, balerin, psiholog, terapeut, psihiatru, educator, profesor, preot, politician, scriitor etc., se sprijină strategic pe cele trei acţiuni/activităţi - receptare deci înţelegere, simţire deci trăire şi exprimare deci comunicare.

Nu este suficientă, pentru dezvoltarea sensibilităţii vizual-plastice, a potenţialului expresiv, simpla receptare a diverselor configuraţii de stimuli structuraţi expresiv în

diferite opere muzicale, plastice, artistice, realităţi naturale, chair dacă sunt sesizate, explicate, înţelese unele calităţi structurale ale acestora (tensiunea, forţa, ritmul etc.). Cu siguranţă, aspectul cognitiv al receptării expresiei/expresivităţii şi înţelegerii acesteia este foarte important, dar nu suficient. Aspectul afectiv, trăirea acestor structuri expresive prin implicare empatică sau prin alte forme ale „inteligenţei emoţionale" sunt la fel de importante, iar în receptarea artei poate chiar esenţiale. Dar în sens creativ (inclusiv în structurarea demersului didactic în sens creativ) stimularea, dezvoltarea expresivităţii vizual-plastice nu poate avea loc, sau în orice caz este ciuntită, dacă ceea ce este înţeles şi simţit nu este şi comunicat, transmis, indiferent prin ce mijloace. Deci, pe scurt, dând posibilitatea persoanelor să comunice, să exprime prin diferite limbaje cât mai diverse ceea ce simt şi înţeleg, cum simt şi înţeleg în felul lor diferite situaţii, stări, idei, sentimente, etc., avem şansa ca acestea să devină mai expresive, mai creative.

Vom prezenta în continuare mai multe modalităţi de exersare, explorare, învăţare, înţelegere, trăire emoţională, exprimare prin diferite transcodări a diferitelor faţete expresive ale existenţei şi lumii în care trăim, prin intermediul activităţilor vizual-plastice. Ca un preambul la modalităţile practice pe care le vom prezenta, suntem obligaţi să marcăm trei aspecte întâlnite foarte des în educaţia vizual-plastică. Primul aspect: mulţi profesori, învăţători, când e vorba de virtuţile expresive ale limbajului plastic, de expresivitatea mijloacelor plastice, se rezumă la ataşarea de etichete lingvistice acestora. Astfel, liniei verticale îi sunt ataşate etichete de: echilibru, măreţie, înălţare; liniei zigzagate - ritm puternic, energie, forţă etc. Este metoda dicţionarelor de limbi străine. Trecerea de la aceste etichete la exprimarea plastică sau la descifrarea unor reproduceri de artă este dificilă, artificială şi contra-productivă în cele mai multe cazuri. Al doilea aspect: alţi profesori de educaţie plastică creează diferite situaţii expresive (fragmente muzicale, obiecte expuse etc.) pe care subiecţii trebuie să le transpună în discursuri plastice, marşându-se doar pe simţirea şi empatia acestora şi ignorându-se aspectul cognitiv. Al treilea aspect: li se explică persoanelor în ce constă expresivitatea, care sunt însuşirile sale (energia, ritmul, tensiunea etc.), eventual se ilustrează explicaţiile cu reproduceri de artă, apoi se trece la rezolvarea plastică a unor teme expresive (de exemplu furtună). Dacă reducem cele trei situaţii la o schemă simplă avem:

1) element plastic - etichetă expresivă → realizarea unei teme cu ajutorul liniei expresive
<u>aspect cognitiv</u> — <u>exprimare, comunicare</u>

2) situaţie emoţional - expresivă → transpunerea în discurs plastic
<u>trăire</u> — <u>exprimare, comunicare</u>

3) caracteristicile expresivităţii → recunoaşterea acestora → realizarea unei teme vizual-plastice (forţa, forma, în imagini cu potenţe expresive, tensiunea, etc.), ilustrare, întărire, (furtuna etc.)
<u>aspect cognitiv</u> — <u>model cognitiv</u> — <u>exprimare, comunicare</u>

În prima situaţie se neglijază momentul trăirii, simţirii, în a doua momentul cognitiv (înţelegerea), iar în cea de-a treia momentul trăirii este redus la ilustrare/exemplificare, care în esenţă este tot cognitivă.

Prin jocurile, exerciţiile, experimentele didactice, metodele propuse de noi, de alţi profesori de educaţie plastică (Şuşală I. 2000; Zaica-Daniela A. 2000; Kessler-Şuşală 1982 et.), s-a încercat depăşirea acestor carenţe semnalate aici. Astfel, pentru studierea, înţelegerea, simţirea şi explorarea posibilităţilor de expresie ale liniei plastice se pot iniţia cu elevii explorări vizual-plastice şi reprezentări ale diferitelor mişcări, gesturi, alunecări, rostogoliri, căderi, plutiri etc. ale diferitelor obiecte, substanţe:

a) desenarea cu creionul sau alt instrument a unei pietre, pene, fir de aţă, frunze, coli de hârtie etc., care sunt lăsate să cadă liber în spaţiu;
b) reprezentarea liniară a curgerii apei, mierii, smoalei, laptelui, fumului etc. sau a valurilor, norilor;
c) reprezentarea gesturilor pe care le face mâna când mângâie, frământă aluatul, coase cu acul, scrie, pictează etc.;
d) reprezentarea cu ajutorul liniei a diferitelor zgomote, sunete, sau fragmente muzicale;
e) transpunerea cu ajutorul liniilor a diferitelor trasee parcurse într-o oră, o zi de către diferite fiinţe (melc, furnică, şarpe, pasăre, muscă, ţânţar, om obosit, copil de un an, om beat etc.);
f) reprezentarea cu ajutorul anumitor linii a diferitelor gusturi (acru, amar, sărat, dulce, dar şi a gustului cireşei coapte, putrede, a apei etc);
g) redarea bătăilor inimii cu ajutorul liniei (electrocardiograma);
h) povestirea vizuală a unei zile, săptămâni, folosind diferite linii, culori, pete şi simboluri (semne convenţionale) stabilite anterior (vezi şi „metoda scrierii plastice");
i) sugerarea cu ajutorul liniei a diferitelor obiecte (scoici, hârtie mototolită, scoarţă de copac, ghem de aţă, lână etc.) care se află într-o pungă neagră şi la care subiectul are acces doar prin tactilitate;
j) reprezentarea unui grup de obiecte cu ajutorul liniei, după ce în prealabil au fost acoperite cu o pânză netransparentă;
k) reprezentarea, transpunerea unor plaje de culori sau spoturi cromatice prezentate în faţa elevilor, în structuri liniare.

Se pot concepe exerciţii ludice în care sunt explorate, exploatate în sens expresiv mişcările mâinii care face corp comun cu instrumentul de desenare/pictare sau chiar cu suprafaţa:

a) hârtia, suprafaţa de desen, care poate fi albă sau de anumite culori, este considerată ringul de dans; mâna copilului/elevului şi creionul sau alt instrument sunt personajele, perechea care dansează; se poate dansa pe hârtie după anumite ritmuri muzicale (monotone, liniare, crescătoare, pulsante, sincopate etc.); dansurile liniare cu diferite ritmuri pot apoi fi comparate între ele, descoperindu-se diferenţe, asemănări, caracteristici;
b) aceeaşi situaţie, doar că „ringul de dans" este înlocuit cu un „patinoar", deci mâna cu creionul capătă viteză mai mare;
c) trasăm linii foarte fine, delicate, dure, agresive etc. folosind diferite instrumente: creion, peniţă, carioca, pensulă cu vârf sau lată, moale sau aspră şi executăm cu

ele diferite mişcări care să lase urme pe hârtii (împunsături, biciuiri, mângâieri linse, mişcări dezordonate, ample, mici, zigzagate etc.);

d) jocuri gestice cu o mână, cu ambele, cu picioarele sau cu tot corpul, care să fie asemenea cu diferite linii, zgomote, culori, mirosuri, gusturi sau cu diferite fenomene (furtună, foşnet de frunze, flăcări etc.);

e) jocul/metoda maşinii de cusut desene

Se pot iniţia explorări de forme în sensul sporirii sau modificării expresivităţii lor folosind tehnici şi instrumente diferite sau exploatând linii cu diferite caracteristici expresive (forţă, ritm, tensiune, volum, formă etc.):

a) realizarea unor portrete folosind rând pe rând altă tehnică, alte instrumente şi linii reci, calde, aspre, moi, ascuţite etc.;

b) transpunerea unor forme (reproduceri) tratate pictural sau decorativ în lucrări tratate liniar-gestic;

c) transpunerea anumitor gesturi, forme, în culori agresive, calde, reci, uşoare, grele, energice, leneşe;

d) construirea, desenarea, pictarea unor forme/corpuri expuse, folosind diferite linii-gesturi (linii-gesturi ale adierii vântului, ale ţârâitului unui ceas deşteptător, ale scârţâitului unei uşi ruginite, ale ţipătului ascuţit, ale urletului unui lup, ale timbrului specific unui instrument muzical etc.);

e) se pot iniţia experimente sinestezice pentru descoperirea, exersarea şi conştientizarea potenţelor expresive ale culorii în corelare cu diverse linii, forme, zgomote, gusturi etc :

   - astfel petele cu margini precise, obţinute prin aşternerea lor pe hârtia uscată, sunt înrudite structural cu: zgomotul produs de un geam spart, gustul vitaminei C, materialele zgrumţuroase la pipăit şi mirosul oţetului;
   - petele difuze spre margini, obţinute prin lucrul pe hărtie umedă, plac la fel precum „zgomotul” pe care îl face, când toarce, pisica, gustul ciocolatei, mângâierea catifelei.

Încheind această sumară prezentare a unor modalităţi de receptare, trăire şi exprimare a diferitelor configuraţii expresive de stimuli şi transcodarea lor în principal în discurs plastic, subliniem din nou că dezvoltarea creativă a expresivităţii vizual-plastice are şanse să se producă mai ales când elevii, studenţii sunt participanţi activi la experienţe cognitive, afectiv-empatice şi de comunicare/exprimare, împletite în varii constelaţii.

*

Dezvoltarea imaginaţiei combinatorice prin descoperirea, exersarea şi utilizarea operaţiilor plastice (vezi problema prezentată în cadrul temei 8).

## *12.6. Sarcini de lucru individual*

1. Realizarea unor exercitii simple de transformare a unor mici fragmente sonore (muzicale) in expresii plastice liniare folosind ca tehnica creionul negru moale (cel putin 5 exercitii). Fragmentele sonore le alege studentul. Atentie la ritm, viteza, inaltimea sunetelor si la desfasurarea spatiala – predominant pe orizontala, verticala, oblica, pulsatorie sau sub forma unui camp.

# 13. MODULUL 10: metode specifice de stimulare/ dezvoltare a creativităţii vizual-plastice

## *13.1. Scopul*

Redescoperirea placerii si fascinatiei jocului si importanta sa in activitatile de tip artistic, exersarea/simularea acestora individual sau in grup restrans si elaborarea de noi variante.

## *13.2. Obiective/competențe*

- sa redescopere universul ludicului si valoarea sa formativa pe taramul creativitatii;
- sa foloseasca in diferite situatii de invatare jocuri/metode adecvate scopului urmarit;
- sa construiasca noi jocuri si noi variante la cele existente.

## *13.3. Structura logică a modulului*

Ce facem la activitățile plastice?
Din ce se naște Lucrarea plastică?
Cum putem realiza lucrări plastice care să conțină un cât de mic nou?
Exerciții/jocuri de încălzire a mâinilor, ochilor și a minții imaginative.
Explorări vizuale formice.
Metode care introduc noi viziuni asupra nașterii formelor plastice.
Metode/jocuri de schimbare a viziunii plastice.
Metode colective.
Metode de încifrare/descifrare a personalității.
Metode structural-obiectuale.
Alte metode.

TERMENI CHEIE :
- creativitate
- metode creative
- ce facem (la activitățile plastice)?
- din ce se naște (lucrarea plastică)?
- starea de a face (aspectul emoțional)
- exerciții/procedee/metode
- explorări vizuale/formice

Noul, originalul nu apar doar din combinatorică, din jocul ingenios al procesărilor formelor, culorilor, compunerii spaţiale, ci şi din incitarea diverselor „situaţii plastice" şi din modul de abordare a lucrurilor la nivel paradigmatic. Am văzut în paginile anterioare diverse modalităţi de stimulare/dezvoltare a sensibilităţii şi expresivităţii plastice; am constatat importanţa diversificării operaţiilor vizual-plastice, a procedeelor combinatorice în abordarea creativă a problemelor vizual-plastice; am văzut, de asemenea, valoarea propulsivă, incitativă, de mare deschidere ontologică şi creativă pe care o reprezintă „situaţiile plastice" dacă sunt folosite cu subtilitate, ingeniozitate şi sensibilitate.

Pentru punerea la lucru a resurselor şi energiilor interne de care dispune subiectul pentru incitarea curiozităţii, interesului, pentru permutări/jocuri paradigmatice, ieşirea din banal, obişnuit şi transpunerea/intrarea în neobişnuit, posibil, nou, inedit, avem la îndemână o serie de metode, procedee, tehnici care încearcă să-l pună pe acesta în contexte/situaţii cognitiv-afective insolite, paradoxale, care să-i declanşeze potenţele creative exprimabile şi prin limbajul plastic.

Numărul metodelor practicate astăzi în lume în scopul educării creativităţii la tineri şi al reeducării creativităţii adulţilor era cu mult peste 100 în anii '80 ai abia încheiatului secol (Stoica A.,1983). Astăzi numărul lor este şi mai mare. Pe noi nu ne interesează aici discuţiile despre clasificarea metodelor de stimulare a creativităţii. Vom prezenta o serie de metode creative care pot fi folosite în activităţile vizual-plastice cu subiecţii de vârste foarte diferite (6-70 ani). Multe din aceste metode sunt o adaptare a unor tehnici binecunoscute la specificul activităţilor vizual-plastice, altele sunt culese şi prelucrate/experimentate de la diverşi profesori din Bucureşti, Galaţi şi Cluj, unele ne aparţin. Unele au fost imaginate, elaborate împreună cu studenţii interesaţi de problematica stimulării creativităţii. Altele au fost induse de invenţiile unor scriitori, poeţi, artişti plastici, inventatori, savanţi etc. Toate au fost folosite, experimentate sau mai degrabă jucate în cadrul activităţilor plastice desfăşurate cu elevi de diferite vârste, în cadrul seminariilor de didactica specialităţii cu studenţii sau a unor ateliere deschise. Aceste metode pot fi folosite individual sau în cazul unor grupuri mici (până la 30 de subiecţi). Prezentarea lor se va face într-o ordine relativă.

Cine abordează problematica creativităţii şi creaţiei vizual-plastice, fie elev, student, artist plastic, psiholog şi cu deosebire educator de artă, va fi asaltat mai devreme sau mai târziu de cel puţin trei întrebări esenţiale din perspectivă pragmatică : Ce facem la activităţile vizual-plastice? Din ce se naşte lucrarea plastică? Şi cum intăm în starea de a face?

În câmpul acestor activităţi vizual-plastice întotdeauna facem ceva concret, material, obiectual, gestic-motor şi în acelaşi timp ceva spiritual, mental, imaterial. Realizăm o lucrare bidimensională sau tridimensională, elaborată sau doar schiţată folosind o anumită tehnică. Această lucrare/compoziţie plastică este un „obiect" cu existenţă proprie, care poate include în el o serie de elemente mai mult sau mai puţin prelucrate, codificate: idei, forme, culori, sentimente, texturi, cromorfeme, elemente structurale, semnificaţii, simboluri, linii, pete, combinaţii ale acestora. Obiectul vizual-plastic se vrea a fi un lucru nou, care să conţină ceva nou, noutate, originalitate, inventivitate, expresivitate, oricât de mici ar fi acestea. Cum putem realiza lucrări plastice care să conţină un cât de mic nou? Avem posibilităţi infinite, resurse numeroase - interne şi externe, materiale şi spirituale, raţionale şi iraţionale, diurne şi nocturne (onirice), digitale şi analogice, sensibile şi combinatorice, situaţionale şi paradigmatice etc.

Lucrarea plastică nu apare din senin, ea se naşte în urma unei munci intense, mintale şi concret-plastice, în urma conlucrării unor mecanisme şi procese psihice de elaborare mentală, interioară şi realizare, transpunere concret obiectuală. În elaborarea mentală şi concomitent concret-obiectuală a unei lucrări plastice pot fi antrenate, activate o serie de elemente (reprezentări în sens cognitiv), procesări/operaţii sau o parte dintre acestea:

- elemente idei (viaţă, armonie, melancolie, complexitate, muzicalitate etc.);
- elemente formă (unghiulare, rotunde, mixte, ramificate, plane, spaţiale, figurative, abstracte etc.);

- elemente culoare (mai multe, mai puţine, tonuri, nuanţe, în diverse contraste sau deşfăşurări armonice etc.);
- elemente structurale şi structurante (grupări de puncte, de linii, de pete, grupări de elemente stropite, pulverizate, presate, repetiţii ritmice, desfăşurări fractate etc.);
- structuri de suprafaţă (texturi) inspirate din natură, prelucrate sau pur şi simplu inventate prin jocul elementelor de limbaj plastic şi al tehnicilor plastice (care vor sugera senzaţii vizual-tactile - moale, aspru, lucios, mat, zgrunţuros, uscat, umed etc.);
- structuri de adâncime, organizări interne la nivel macro şi microscopic care sugerează organizări existente şi posibile ale datului şi creatului, dar şi ale posibilului;
- combinaţii de structuri, texturi, idei;
- motive intrate în circuitul artistic (motive mai mult sau mai puţin arhetipale, simboluri, semne, teme etc.);
- combinaţii, configurări de culori, forme, motive, simboluri, idei, sentimente, semne iconice, semne pur plastice, emoţii, stări etc.;
- combinaţii, asocieri diverse ale celor înşirate mai sus etc.

Cantitatea de elemente din care se poate constitui, naşte o lucrare plastică este considerabilă; posibilităţile de alegere a anumitor elemente, combinarea lor tinde spre infinit. Noul, originalul poate lua naştere, uneori la dimensiuni surprinzătoare, dacă sunt puse la lucru cât mai multe resurse şi mecanisme psihice ale subiectului implicate în creativitate şi dacă se creează un climat favorabil. Pregătirea intrării în „starea de a face" (sau reveria, după unii autori) poate fi facilitată de unele metode de încălzire a mâinilor, ochilor şi minţii, de deblocare a funcţiilor imaginative, de inducere a unor reverii lucide sau poetice etc. Subiectul angajat într-un demers vizual-plastic creativ, antrenat treptat în acest sens, va cunoaşte şi va exersa elementele şi procesările care converg într-o lucrare plastică; el va descoperi jucându-se, exersând, elaborând, reelaborând, faptul că elementele lucrării şi procesările la care sunt supuse se aleg conştient şi inconştient în funcţie de preferinţe, problema plastică, idee (subiect), de impulsuri, obsesii, preocupări, stări de moment, de paradigma vizuală (formică, spaţială, compoziţională acceptată conştient sau subconştient), în ultimă instanţă de personalitatea proprie. Şi pentru că noul, originalul apare undeva la confluenţa dintre combinatorică, subtilitatea şi sensibilitatea alegerii şi codificării vizual-plastice a constituenţilor lucrării plastice şi modul de abordare a lucrurilor, problemelor la nivel paradigmatic, totul scăldat de emoţionalitate şi susţinut energetic de motivaţii cultivate cu curaj, profesorul de educaţie plastică, studentul şi elevul pot apela împreună la o serie de metode, tehnici care facilitează această întâlnire, inducând stări creative.

## *13.4. Exerciţii, metode vizual-plastice de încălzire a mâinilor, ochilor şi a minţii imaginative:*

1. Priviţi intens acest punct de pe tablă, apoi mutaţi-vă ochii pe tavan şi cuprindeţi cu privirea o suprafaţă mai mare.
2. Plimbaţi-vă privirea pe această linie (trasată pe tablă) de sus în jos, de jos în sus.
3. Plimbaţi-vă privirea pe acest cerc spre dreapta, spre stânga (pe cicumferinţă) apoi căutaţi centrul lui nemarcat.

4. Urmăriţi cu privirea diferite obiecte care cad sau planează (fulg de găină, pană, coală de hârtie, bob de mazăre, fir de aţă etc.).
5. Plimbaţi-vă privirea pe toate conturile posibile ale acestui obiect tridimensional (se expune un obiect tridimensional).
6. Mutaţi-vă privirea pe diferite suprafeţe colorate de dimensiuni diferite (expuse în faţa subiecţilor).
7. Mişcaţi-vă ochii pe o cruce greacă de la centru spre capetele orizontale (divergenţa ochilor), apoi înapoi spre centru (convergenţa ochilor), iar de aici acelaşi exerciţiu pe verticală.
8. Desenaţi în aer cu mâna dreaptă apoi cu stânga şi în final cu amândouă deodată, cercuri, case, fiinţe etc.
9. Imitaţi în aer cu mâinile diferite gesturi ale unor fiinţe, lucruri, oameni (zbor, salturi, târâre, înot, alunecare, scurgere, rostogolire etc.).
10. Desenaţi pe spatele colegului cu un deget diferite forme, urmând ca acesta să le recunoască. Inversaţi apoi locurile.
11. Desenaţi pe o suprafaţă plană diferite forme fără creion sau alt instrument, ci doar cu un deget şi fără urme.
12. Plasaţi un punct pe o suprafaţă cu creta sau creionul. Pornind din acel punct „desenaţi” cu privirea diferite forme neîntrerupte.
13. Subiecţilor li se arată rând pe rând diferite cartonaşe colorate cu o singură culoare, cu două sau trei (pată plată). Fiecare culoare trebuie transformată într-un gest exprimat în aer sau pe hârtie cu un creion.
14. Subiecţii ascultă şi transformă în gest exprimat în aer sau pe hârtie diferite zgomote, sunete.
15. Diferitele gesturi pe care le face educatorul sau un elev sunt transformate de ceilalţi în zgomote, sunete, realizate doar cu posibilităţile proprii.
16. Elevii imită rând pe rând sunetele emise de diferite fiinţe sau fenomene; ele vor fi transformate în semne grafice, cromatice sau în scriituri ritmice.
17. Vizualizarea sub formă grafică sau cromatică rapidă a diferitelor cuvinte, noţiuni, stări, sentimente (complicat, sus, simplu, uşor, prietenie, somn, extaz, tristeţe, dulce, infinit etc.).
18. Desenaţi, pictaţî, modelaţi simplu şi rapid copacupasărea, pădureacalul, casapeştele, frunzamaşina, vioarafluture, linguramâna etc.
19. Găsiţi cât mai multe semnificaţii, înţelesuri unui punct, pete, forme, linii etc.
20. Culcat pe burtă în iarbă (efectiv sau îmi imaginez) privesc: firele de iarbă sunt mai mari decât omul, copacul, casa din depărtare.
21. Privesc un mic strop sferic de apă/rouă; ce văd în el? Privesc în căucul unei linguri de argint, apoi pe suprafaţa bombată; ce văd? Privesc in ochii colegului de bancă; ce văd?
22. Lipit cu corpul vertical de trunchiul unui copac (efectiv sau îmi imaginez) privesc în sus de-a lungul tulpinei şi coroanei până sunt copleşit vizual de forţa şi măreţia acestuia.
23. Privesc intens şi admirativ un obiect sferic (natural sau artificial) aşezat în mijlocul unei dezordini (hârtii mototolite, fire de aţă încâlcite etc.).
24. Privesc cu lupa textura unor obiecte, fructe, seminţe etc. (portocală, fir de nisip, rocă, piele, strop de apă) şi descopăr relief planetar sau cosmic.

25. Privesc o fantă (rază) de lumină albă, albastră sau de altă culoare; sunt uimit, înfiorat de perfecţiunea şi irealitatea razei.

## 13.5. Explorări vizuale formice

Privesc, explorez vizual şi tactil încercând să descopăr, să înţeleg, să mă bucur de formele, culorile, texturile, de relaţiile formice existente într-un obiect tridimensional, natural sau artificial (rocă, frunză, lingură de lemn, rădăcină, cană, ou de găină, piatră de râu, măr, fus, blid de lut ars etc.). Încerc să descopăr forma mare, mă plimb cu privirea şi degetele pe diferite contururi posibile, curbe, moi sau mai aspre, unghiulare; descompun vizual forma în diferite forme mai mici, compar dimensiunile părţilor componente, caracterele lor uşor sau accentuat diferite (rotunde, unghiulare, mixte, liniar-ramificate, expansive, explozive, staţionare, implozive, pulsative, centripete etc.). Încerc să descopăr chipul formei - liniştit, torsionat, răsucit, presat, uscat, chircit, ars, încordat, calm, distins, trist, greoi, zvelt etc., altfel spus posibile urme (efecte) ale unor forţe interne (de creştere, îmbătrânire, uscare) sau externe deformatoare (presare, împingere, ardere, uscare, lovire etc.). Explorez apoi posibile modificări expresive ale formei, texturii suprafeţelor în funcţie de interacţiunea cu lumina, mişcând-o şi poziţionând-o cât mai divers. Desigur, forma poate fi „simţită” ca fiind fină, moale, delicată, alveolată, rece, caldă, uşoară, grea, simplă, complicată, zveltă etc., dar pentru a fi înţeleasă ea trebuie să-şi facă loc în clasele de forme sau calităţi formale pe care le am în minte; deci trebuie să o compar cu prototipuri de forme: cerc, pătrat, triunghi, cub, sferă, cilindru, con etc., precum şi cu prototipuri de calităţi structurale: simetrie, asimetrie, dinamism, staticism, centripet, centrifug, feminitate, masculinitate, mineral, vegetal, organic, solid, fluid etc. Eventual o descompun, o segmentez vizual dacă e complexă în forme mai simple şi-i cercetez şi relaţiile dintre părţi, încercând să-i descifrez calităţile expresive: unitară, tensionată (contraste între părţile unghiulare şi cele rotunde, între cele compacte şi cele ramificate, între zonele/suprafeţele netede şi cele texturate, între cele liniştite şi cele contorsionate etc.), lamelară, fibroasă, corpusculară, tânără, bătrână, proaspătă, uscată etc. Şi în tot acest periplu exploratoriu, vizual-tactil, mă identific empatic cu peisajul molcom sau adânc brăzdat al formei, privind-o detaşat de restul lumii, simţind treptat că ea este în mintea mea şi nu în afară în faţa ochilor (vezi contemplaţia, la Plotin: „Eu însă nu desenez, ci doar contemplu, iar liniile corpurilor capătă realitate de parcă ar ieşi din mine”, citat în Pierre Hadot 1997).

## 13.6. Metode care induc noi viziuni asupra naşterii, elaborării formelor plastice

### 13.6.1. Maşina de cusut … desene

În actul desenării, naşterii formelor prin plimbarea/alergarea liniei pe o suprafaţă plană, cea care produce mişcarea şi deci curgerea, mai lină sau mai sacadată, mai avântată sau mai estompată, a formelor dintr-un vârf de grafit mai tăios sau mai moale sau dintr-un trup de cărbune catifelat, este mâna, cea mai inteligentă prelungire a corpului şi a minţii ca instrument senzoriomotor. Ea plimbă unghiular sau rotund, delicat sau aspru, şovăitor sau sigur instrumentul respectiv pe hârtie, carton, pânză sau alt suport. Suportul rămâne relativ inert şi suportă dezlănţuirea sau dansul mai molcom al mâinii şi al creionului/cărbunelui pe trupul său.

Jocul numit „maşina de cusut desene” propune, pornind de la principiul funcţionării maşinii croitorului, o inversare de funcţii: mâna cu instrumentul născător de linii (creion, cărbune, carioca etc.) stă pe loc, în schimb suportul (hârtia) se mişcă, „cosând” diferite forme. Un elev este maşina de cusut iar altul este croitorul. Elevul „maşină de cusut” ţine un creion, pix etc., ca pe un ac de cusut şi face mişcări de sus în jos, circulare sau segmentate de mică amploare, sau stă pe loc cu instrumentul (acul-creion) înfipt în suport; elevul „croitor” deplasează foaia de desen (materialul) sub ac (creion), „cosând” (desenând) un portret, un obiect, un peisaj sau orice altceva. Ce se câştigă şi ce se pierde prin acest procedeu-joc în elaborarea formelor plastice? Se obţine o mai mare libertate şi lejeritate în configurarea formelor, o bucurie şi plăcere dată de noutatea tehnicii, o anumită cursivitate/muzicalitate a liniilor şi a formelor şi poate chiar o ingenuă, feciorelnică stângăcie a gestului desenării. Se pierde din siguranţa desenării şi din „aroganţa” mâinii drepte (sau stângi).

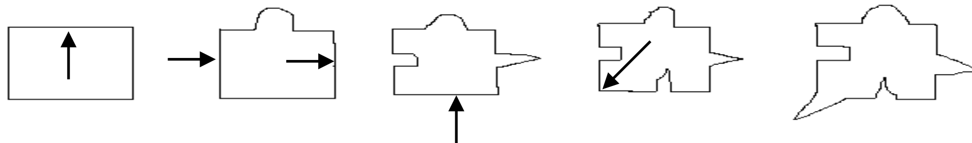
Mişcarea planului suport în vederea curgerii unor forme din creion modifică într-un fel relaţia ochi - mişcare – desen, în sensul creşterii responsabilităţii vederii în stăpânirea suprafeţei mişcătoare.

Acest joc poate fi practicat sub diferite variante:

- un subiect ţine creionul altul deplasează hârtia;
- acelaşi subiect ţine creionul nemişcat cu mâna stângă şi mişcă hârtia cu mâna dreaptă (sau invers);
- un subiect deplasează hârtia cu ambele mâini, altul ţine fixe două creioane;
- acul (creionul) poate face diferite mişcări ritmice în ax vertical, în plan orizontal sau poate apăsa mai tare sau mai slab;
- în loc de creion se poate folosi orice alt instrument, inclusiv un recipient perforat din care curge culoare.

### *13.6.2. Metoda forţelor dirijate*

Este o metodă de naştere a unor forme noi pornind de la nişte forme date, existente, geometrice sau oarecare, iconice sau mai puţin iconice, asupra cărora se aplică diferite forţe deformatoare din exterior spre interior sau invers, din interiorul formei spre exteriorul ei. Aceste forţe pot fi puternice, slabe, lente, rapide şi de durate diferite.



Este o metodă prin care subiectul descoperă, îşi imaginează şi realizează plastic dinamica transformării formelor sub influenţa unor forţe. Formele nu mai apar statice, împietrite, ele fiind trăite/modificate elastic, dinamic, reţinând în ele efectele forţelor şi scurgerea timpului. Se poate aplica această metodă şi la formele iconice. Se pot orchestra cu aceste forme în desfăşurare dinamică-ritmică configuraţii plastice complexe care pot fi conjugate în diverse registre cromatice. Metoda poate fi folosită şi asupra formelor tridimensionale modelate în lut.

### 13.6.3. Spălarea picturilor

Spălarea rufelor, farfuriilor, mâinilor, feţelor, creierelor, a banilor etc. De ce nu şi spălarea picturilor. Spălarea, ca operaţie clasică, presupune înlăturarea totală sau în parte a murdăriei, petelor de pe sau dintr-un obiect. Spălarea este o acţiune de înmuiere, săpunire, frecare, limpezire după care urmează stoarcerea, uscarea şi călcarea, după caz. Şi fiinţele vii pot fi spălate total sau fragmentar. Din punct de vedere vizual-plastic, ca efecte asupra câmpurilor/petelor cromatice de pe o suprafaţă, ne reţin atenţia din acţiunea numită spălare, secvenţele care se referă la înmuiere, săpunire, frecare şi uscare. Prin înmuiere, adică prin realizarea unui mediu lichid, culorile încep să se dilueze (fie în apă culorile de apă, fie în ulei de in sau diverşi diluanţi celelalte culori), să se deplaseze, realizându-se diverse fuziuni (amestecuri necontrolate). Prin frecare cu pensula, cârpa, buretele, degetele etc., masele cromatice, muiate în prealabil, suferă suprapuneri, amestecuri, deplasări, modificări noristice (asemeni norilor). Metoda „spălării" poate face minuni plastice în cazul unor lucrări realizate prea rigid, clasic, exact, cuminte; după realizarea cuminte, exactă a unei teme date sau libere, planşele se „spală", adică se introduc şi se scot rapid într-o/dintr-o găleată cu apă sau se toarnă pe ele puţină apă care se întinde apoi cu mâna, cu buretele sau cu o cârpă prin diferite mişcări (circulare, liniare, zigzagate etc.). Formele cuminţi se deformează lichidic, fumic sau noristic. Prin această metodă se introduce în elaborarea clară, cuminte, rigidă, exactă a cromorfemelor o anumită cantitate de hazard, ce poate fi exploatat creativ dând naştere, uneori, la evenimente vizual-plastice inedite, expresioniste, onirice, lirice, poetice.

### 13.6.4. Metoda petelor întâmplătoare

Pe o suprafaţă de hârtie se aştern la voia întâmplării câteva pete de culoare de forme şi mărimi diferite, de consistenţe sau transparenţe diferite şi care eventual se pot suprapune pe anumite porţiuni. Petele întâmplătoare pot fi realizate prin diferite tehnici: stropire, presare, frecare, picurare, scurgere etc. Apoi se intervine adăugând, completând, transformând jocul de pete într-o imagine iconică. Subiectul, la fel ca în cazul testului Rorschach, învârte planşa şi o priveşte în patru poziţii, descoperind (proiectându-şi) în petele colorate diferite forme de plante, animale, fiinţe, lucruri, peisaje, situaţii; dar aici subiectul intervine cu mijloace plastice şi face vizibil şi pentru ceilalţi ceea ce întrevede el. De asemenea, petele întâmplătoare sunt realizate de subiect. Această metodă solicită capacitatea de imaginare, gândirea analogică, capacitatea de semnificare. Subiecţii pot realiza fiecare lucrarea proprie pornind de la petele produse de ei sau pornind de la aceleaşi pete scanate şi reproduse.

Variante:

- prelucrarea formelor din tencuiala pereţilor scorojiţi;
- prelucrarea norilor din fotografii speciale;
- prelucrarea petelor de apă colorată etc.

### 13.6.5. Metoda substituției

Constă în înlocuirea unui element formic rând pe rând cu alte elemente formice. De exemplu, la tema „copaci", deci un peisaj, aceştia pot fi înlocuiţi rând pe rând cu alte elemente formice: mâini, scaune, stâlpi, pisici, femururi, degete, bastoane, linguri etc. Elementele iconice care înlocuiesc copacii împrumută unele atribute vizuale ale acestora - verticalitatea, alungirea, faptul de a fi bine înfipţi în pământ, ramificarea etc. Metoda se

bazează pe descoperirea unor analogii (în exemplul de mai sus vizuale), ea stimulând gândirea analogică - o veritabilă sursă creativă. Pot fi exploatate creativ analogiile formice, cromatice, functionale, procesuale, de proximitate etc.

### 13.6.6. Transpunerea atributelor de la un element la altul

În lumea vizuală întâlnim o infinitate de forme, culori, texturi, configuraţii etc., bogăţie care l-a făcut pe Roger Caillois (1975) să afirme că Natura are mai multă imaginaţie decât noi. În această diversitate de „obiecte vizuale", omul navighează ghidându-se după anumite criterii, însuşiri constante. Astfel noi constatăm că unele obiecte vizuale se mişcă cu diferite viteze, altele sunt imobile, unele sunt rotunde, altele ramificate, unele sunt moi, elastice, altele tari, aspre, unele sunt transparente, translucide, lichide, altele fumice, instabile, altele stabile aproape veşnice sau din contră efemere, unele sunt roşii, albastre sau albe cu dungi negre etc. Aceste atribute, caracteristici vizual-plastice ale obiectelor vizuale pot fi exploatate creativ în configurarea unor imagini plastice inedite, originale şi expresive. Aceste atribute (transparenţa, fluiditatea, opacitatea, încremenirea etc.) pot fi preluate de la unele obiecte vizuale şi transpuse la alte obiecte vizuale (ceasuri care se preling ca mierea de albine, copaci transparenţi ca de sticlă, portrete împietrite, obiecte pământii, obiecte fumice, cuburi ramificate etc.). Metoda prilejuieşte configurarea unor expresivităţi noi, surprinzătoare (flori carnale, osoase, metalice, fumice, lichide etc.), poetice, metafizice şi de asemenea stabileşte relaţii, transferuri, analogii între diferitele regnuri, stări de agregare, substanţe, tărâmuri.

### 13.6.7. Metoda blănii de urs

Pielea unui urs cu blana respectivă (sau a unei vulpi, oi etc.) tratată chimic poate fi aşezată pe jos într-un interior. Pielea ursului este de fapt forma ursului desfăcută ca o coajă şi întinsă pe o suprafaţă plană; este forma tridimensională (carcasa acesteia) desfăcută şi transformată într-o formă bidimenasională. Ne putem propune să desfacem „pielea" diferitelor forme tridimensionale în forme plane: pielea unui copac, a unei case, a unui nor, pielea unui sentiment, pielea unei idei etc.

Când se aplică în reprezentarea formelor reale, metoda dezvoltă capacitatea translatării vizual-plastice de la tridimensional la bidimensional (desfăşurarea formelor, ca şi rabaterea lor, ţinând de inteligenţa spaţială). Când se aplică unor fenomene, procese nemateriale, sunt activate structurile imaginative, fantezia.

### 13.6.8. Metoda umbrelor colorate

În spatele unui panou alb de pânză subţire se aşează un grup de obiecte sau forme decupate din carton în aşa fel încât acestea, iluminate cu o veioză , lanternă sau lumânare, să arunce diferite umbre. Subiecţii vor vedea jocul de umbre pe pânza albă asemănător teatrului de umbre.li se sugerează să picteze jocul de umbre imaginând diferite contexte, situaţii cromatice (contraste, game cromatice, griuri neutre şi colorate). Variantă : se poate sugera folosirea contrastului clarobscur, reliefând astfel umbrele.

### 13.6.9. Metoda obiectelor îmbrăcate/acoperite

Se aşează mai multe obiecte care sunt apoi acoperite, învelite cu material textil (alb sau colorat); apoi sunt introduşi elevii în atelier. Li se propune să deseneze, să picteze obiectele întrevăzute, bănuite ca şi cum nu ar fi acoperite.

Variante:

- schiţarea unui peisaj sau portret şi apoi învelirea lor plastică direct în lucrare;
- jocul de-a îmbrăcatul: peisaj, portret, natură statică etc. îmbrăcate cu: haine, flori, iarbă, fluturi, aripi, nori, ochi etc.

### 13.6.10. Metoda oglinzilor

Este o metodă prin care, pornind de la o formă desenată sau de la un fragment al acesteia, se ajunge la forme noi, simetrice, trisimetrice sau chiar mai complexe, exploatându-se jocul fascinant al oglinzilor. E nevoie de una sau două oglinzi mici, hârtie, creion. Oglinda aşezată perpendicular pe hârtie la marginea unei forme o dublează simetric; se desenează din nou forma de pe hârtie şi lipită de ea forma inversată din oglindă etc.

Variante: se pot folosi fotografii sau orice fel de imagini precum şi oglinzi concave, convexe etc. Cu formele astfel obtinute se pot realiza compozitii decorative, structuri plastice plane sau spatiale etc.

### 13.6.11. Metoda ciocanului

Este o metodă care se bazează pe imaginarea posibilelor transformări ale formelor sub acţiunea unei forţe puternice. Forma dată (sferă, copac, şoarece etc.) este comprimată, imaginativ, între două suprafeţe (ciocan şi un plan) de sus în jos, din dreapta spre stânga sau din faţă spre spate. Subiectul desenează direct forma modificată. Este o metodă care facilitează apropierea subiecţilor de anamorfozele liniare înainte de a putea înţelege explicaţiile geometrice.

Variante: înlocuirea imaginativă a ciocanului uriaş cu furculiţă, pantof, elefant, arici etc., de asemenea uriaşe.

### 13.6.12. Viziunea elastică asupra lumii

Ne putem imagina că toate lucrurile, formele sunt elastice încât le putem întinde cât vrem. Jocul poate începe, subiecţii realizând lucrări (portrete, compoziţii, naturi statice etc.) în care deformează formele alungindu-le în direcţii diferite.

Variantă: se porneşte de la o reproducere de artă, care este reelaborată prin alungirea formelor.

### 13.6.13. Metoda punctelor unite cu linii

Subiecţii primesc hârtii cu diferite reţele de puncte aleatorii sau li se cere să plaseze ei un anumit număr de puncte de diverse mărimi unde vor. Apoi sunt solicitaţi să le unească între ele prin linii drepte sau curbe, ori prin ambele feluri de linii, obţinându-se diferite configuraţii. Se încearcă apoi transformarea traseelor respective în forme care să figureze lumea reală sau lumi imaginare.

### *13.6.14. Metoda rostogolirii (erodării) formelor*

Metoda constă în imaginarea modificărilor posibile a diferitelor forme prin rostogolirea lor îndelungată. De exemplu ce se întâmplă vizual-plastic cu pătratele, cuburile, triunghiurile, piramidele care se tot rostogolesc? Dar cu alte forme: cranii, case, fructe, diferite obiecte etc?

### *13.6.15. Metoda descompunerii şi aglutinării cu alte elemente*

Se descompune un element-formă în mai multe părţi componente. Apoi aceste fragmente sau o parte din ele se aglutinează rând pe rând cu elemente-formă cât mai diferite. De exemplu, corpul uman se descompune în cap, gât, trunchi, braţe, picioare, apoi o parte din aceste elemente se combină rând pe rând cu diferite elemente-formă - masă, copac, cheie, pasăre, porc, cub, vultur, sticlă etc., rezultând om-masă, om-copac, om-cheie etc.

Variante:

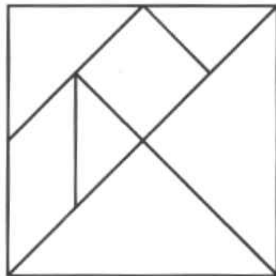
- se aglutinează fragmente provenind de la două forme;
- se aglutinează fragmente provenind de la trei sau mai multe forme;
- se aglutinează fragmente de plante cu fragmente de obiecte;
- se aglutinează fragmente organice cu fragmente de obiecte;
- se aglutinează fragmente de plante cu fragmente organice.

### *13.6.16. Metoda trecerii de la tridimensional la bidimensional şi invers*

Metoda antrenează elasticitatea trecerii de la tridimensional la bidimensional şi invers în procesul elaborării unor forme, dezvoltând inteligenţa spaţială a subiecţilor. Astfel, li se propune subiecţilor să realizeze în lut, prin modelare, diferite forme pe care le transpun apoi în desen. Sau mai întâi subiecţii desenează formele, apoi le transpun în tridimensional sub formă de machete din carton / hârtie, sârmă sau lut.

### *13.6.17. Metoda elementelor geometrice (Tangram)*

Japonezii folosesc un joc distractiv pentru copii, pentru a le înfăţişa desenul ca un joc. Acest jos distractiv se numeşte Tangram sau „jocul celor 7 figuri” care se obţin printr-o segmentare anumită a pătratului (vezi schema de mai jos). După ce se decupează cele 7 figuri geometrice în care a fost împărţit pătratul (hârtia din care sunt decupate e bine să fie neagră) poate începe jocul propriu-zis; se construiesc diferite siluete, umbre ale diferitelor obiecte (vapoare, căni, case etc.), animale (cocoş, cocor, câine, pisică, etc.) sau oameni în diferite poziţii sau acţiuni.



Specific acestui joc este faptul că formele tridimensionale sunt reduse la forme bidimensionale, apelându-se la lumea umbrelor şi la silueta formelor (forma tridimensională văzută în anumite condiţii - contre jour) şi faptul că se construiesc formele folosind mereu toate cele şapte figuri geometrice. Jocul dezvoltă puterea de analiză şi descompunere a formelor complexe în forme simple şi invers, construirea formelor siluetate (umbre) după modele, combinând cele şapte forme geometrice.

Variante:

- împărţirea unu disc (cerc) în şapte figuri;
- împărţirea unei forme siluetate (frunză, casă, om, ou etc.) în şapte figuri şi construirea altor configuraţii formice cu acestea.

## 13.7. Metode de schimbare / jucare a viziunii plastice

### 13.7.1. Risipeşte singurătatea

Se porneşte de la un obiect concret care este aşezat în faţa subiecţilor. Se solicită realizarea unor lucrări plastice (natură statică, peisaj, compoziţie, portret, etc. ) pornind de la obiectul expus care trebuie, sub o formă sau alta, înglobat într-o structură plastică. Se cere ca elementele plastice care vor fi structurate (forme, culori, etc) să se armonizeze cu obiectul expus, el însuşi transcodat plastic. Obiectul poate fi: oală de lut, măr, craniu, flori, pălărie, ciocan, scoică, mănuşi etc.

Variante:

- se poate cere ca elementele asociate/adăugate obiectului dat să nu se potrivească cu acestea, rezultând o lucrare stranie, misterioasă, iraţională;
- se poate solicita subiecţilor inclusiv schimbarea ambianţei în care se află obiectele (pe masă, în aer, în nori, pe apă, sub apă, în foc etc.).

Metoda solicită mecanismele şi resursele subiecţilor implicate în procese numite armonizări de obiecte, forme, elemente, crearea de ambianţe sau dimpotrivă crearea de tensiuni, situaţii paradoxale, care induc sentimentul de straniu, iraţional, situaţii şi viziuni onirico-poetice.

### 13.7.2. Decorarea lucrurilor, fiinţelor, ideilor, sentimentelor

A decora (din latinescul „decorare”) înseamnă a împodobi o clădire, o cameră, un perete, un obiect, o suprafaţă etc. cu diverse obiecte, zugrăveli, ornamente etc., destinate să le înfrumuseţeze. Oamenii au decorat cu diverse motive (liniare, punctiforme, astrale, geometrice, vegetale, animale etc.) cu precădere vestimentaţia şi tot ce ţine de lumea obiectelor textile şi cea a obiectelor de uz casnic, unelte, utilaje.

Metoda, jocul constă în decorarea (plasarea pe, în) lucrurilor, fiinţelor, ideilor şi sentimentelor cu alte lucruri, fiinţe, sentimente, idei. De exemplu, ne putem propune decorarea sentimentului de iubire cu diverse „motive” (forme, culori, cuvinte, semne, simboluri), sau a fricii, a unei flori, a cerului, a apei, a unui nor, a nopţii sau a ideii de adevăr, infinit, libertate, Dumnezeu. Sau, de ce nu, a unor obiecte, fenomene sau produse: asfaltului carosabil, focului, apei etc.

Jocul acesta al decorării, uneori chiar a unei pete de culoare sau a unei forme geometrice (cerc, cub etc.), facilitează, activează subiecţilor mecanismele implicate în crearea unor posibile câmpuri metaforice, simbolice, ale unor fiinţe, lucruri, idei, sentimente. Metoda activează cu precădere gândirea analogică.

### 13.7.3. Metoda cartofului.

Fiecare subiect are un cartof. Intervenind asupra lui cu diferite instrumente, elemente (cuţit, pensulă, culoare etc.), cartoful va fi transformat în altceva decât ceea ce este el. Nu se va ţine cont de funcţia lui (aliment). El poate fi transformat în diferite obiecte prin eliminare sau prin secţionare şi recompunere ori în diferite fiinţe, inclusiv prin adăugare de elemente, culoare, linii, puncte, pete etc.

Variante: cartoful poate fi înlocuit cu un măr, castană, bostan, păstaie, morcov, cutie de carton, lingură de lemn, pantof etc.

Pe lângă libertatea pe care o presupune (se poate face orice), această metodă solicită punerea în valoare a calităţilor obiectului, schimbarea funcţiei sale solicitând şi imaginaţia constructivă.

### 13.7.4. Metoda rotirii planşei în jurul centrului ei sau lumea pe dos.

Este o metodă care facilitează/forţează ruperea/slăbirea relaţiilor spaţio-temporale fireşti, normale între lucruri, fiinţe şi tărâmuri (subteran, terestru, acvatic, aerian, cosmic) şi crearea unui spaţiu poetic, oniric, iraţional. Metoda constă în desenarea, pictarea unor fiinţe lucruri, plante, obiecte, medii, elemente pur plastice la sugestia profesorului, rotind mereu planşa în direcţia acelor de ceasornic sau invers, cu 90 sau 180 de grade. De exemplu: se sugerează desenarea unei fiinţe iubite; rotire 90º; pictarea unor forme instabile (lichide, gazoase, difuze etc.); rotire 90º; desenarea a două obiecte, unul din proximitate, al doilea fiind foarte departe; rotire 180º; pictarea unor urme-drum lăsate de o fiinţă care s-a deplasat prin spaţiul hârtiei; rotire 90º; completarea lucrării din raţiuni compoziţionale (relaţia plin-gol, aglomerat-disperat etc.) cu alte forme sau pur şi simplu cu elemente plastice (linii, pete, culori, puncte). Se cere apoi să se delimiteze cerul de pământ cu o linie (nu neapărat dreaptă). Rezultă o lume iraţională, absurdă, jucăuşă, onirică. Se solicită în final traducerea, transpunerea imaginii plastice în discurs poetic (versuri, proză lirică).

Variante:

- se desenează, se pictează elemente alese la întâmplare dintr-un dicţionar enciclopedic deschis aleatoriu;
- lucrarea plastică o dată terminată poate fi cântată (apelând la sunete şi la zgomote care pot fi produse cu aparatul verbomotor, cu mâinile şi picioarele) sau dansată, mimată cu tot corpul sau numai cu braţele.

Metoda facilitează şi realizarea unor punţi, corespondenţe între exprimarea plastică, poetică, muzicală (sonoră) şi gestică, pantomimică. Metoda e şi un bun exerciţiu în vederea unui proces invers: transpunerea limbajului poetic, muzical, gestic în limbaj plastic.

### 13.7.5. Metoda spaţiului limitat.

Metoda constă în imaginarea sau delimitarea reală a unui spaţiu limitat şi urmărirea (imaginară sau chiar reală) evenimentelor posibile sau reale care se pot sau chiar se desfăşoară în acel spaţiu timp de o oră, o zi, o săptămână etc. De exemplu ne imaginăm tot ce se poate petrece timp de câteva ore într-un spaţiu restrâns de asfalt perceput dintr-un demisol printr-un ochi de geam; sau tot ce se petrece cu spaţiul palmei subiectului sau

altei persoane timp de o zi. Cele imaginate sau efectiv văzute se combină într-o compoziţie plastică.

Variante:

- spaţiile delimitate pot fi: o curte interioară, o cameră, un hol, talpa pantofului, retina, masa etc.;
- cele observate efectiv într-un spaţiu ales pot fi consemnate, descrise, povestite şi în scris; se poate întocmi un mic jurnal cuprinzând schiţe, desene şi descrieri ale celor observate, care apoi vor constitui documentaţia pentru lucrarea plastică propriu-zisă.

Metoda presupune, printre altele, şi efortul traducerii evenimentelor succesive în imagine simultană, punandu-l pe subiect in situatia de a simţi şi intui unele aspecte legate de perceperea, conştientizarea şi reprezentarea timpului. Se pot iniţia şi alte explorări vizual-plastice ale ciudatului fenomen numit timp.

### *13.7.6. Metoda memoriei lucrurilor*

Metoda constă în imaginarea/acceptarea că şi lucrurile, celelalte elemente din realitate, au memorie. Aşadar, vorbim de memoria frunzei, copacului, lingurii, norului, palmei, uşii etc. Deci subiectul este pus în situaţia de a-şi imagina ce a înregistrat în memoria sa o masă, un câmp, o fereastră, o frunză, o bancă, o şapcă etc., construind câmpuri plastice în care se îmbină amintirile înregistrate plastic de elementul respectiv. Este o metodă care pune accentul pe relaţionarea elementelor din realitate, pe ciocnirile, legăturile, vizibile şi invizibile dintre acestea şi lumea înconjurătoare. Ea se bazează pe faptul că peste tot găsim urme/informaţii ale evenimentelor la care a participat direct şi frunza şi uşa şi masa etc. Este o metoda care ne prilejuieste şi o anumita intersectare cu timpul.

### *13.7.7. Metoda (jocul) ambalajelor*

Ambalajul este o haină, o cutie, un recipient care închide sau cuprinde un produs ce trebuie vândut, deci cumpărat de oameni; el, ambalajul, trebuie să atragă, să convingă, să fascineze, să seducă cumpărătorul. Se spune că reclama e sufletul comerţului. Ambalajul este reclama pe care şi-o face singur produsul expus pentru vânzare. Ambalajul prezintă conţinutul (produsul) cât mai atrăgător, arătând calităţile, noutatea etc., folosindu-se de imagini (semne iconice, indiciale, simboluri, semne pur plastice), cuvinte, anumite materiale (hârtie, carton, plastic, textile, metal, lemn, sticlă etc.), substanţe olfactive, sunete etc.

Jocul propune crearea unor „ambalaje” speciale pentru „produse speciale”: ambalaj pentru gândire rigidă, creativitate, imaginaţie, iubire, infinit, sensibilitate, cer, Duh, lumină, noapte, poiană, iarnă, ciripit etc. Metoda solicită subiectul să relaţioneze anumite materiale, forme tridimensionale, culori, cuvinte, idei, semne iconice, simboluri cu diferite idei, sentimente, realităţi într-un spaţiu imaginar simbolic. De asemenea, el este solicitat să gândească în spiritul relaţiei interior-exterior, ambalajul fiind exteriorul interiorului (produsului).

## 13.8. Metode colective

### 13.8.1. Metoda deplasării planşelor

Lucrările plastice realizate prin această metodă sunt imagini realizate de 5-10 subiecţi. Fiecare subiect desenează/pictează 2-3 elemente (la o temă dată sau liberă), apoi planşele se rotesc, deplasându-se de la un subiect la altul; mereu se desenează/pictează alte 2-3 elemente pe planşa primită. După 3-4 deplasări sau mai multe, lucrările se definitivează de către subiecţii la care au ajuns. Este o metodă care-l pune pe subiect mereu în alte situaţii, cerându-i o rapidă adaptare la noua planşă şi găsirea unor soluţii, elemente plastice care să se integreze în configuraţia existentă. Este o metodă care îi ţine pe subiecţi în alertă şi îi determină să gândească rapid, să găsească soluţii pe care să le transpună în fapte plastice efective; mecanismele psihice sunt intens şi rapid implicate în facerea imaginilor plastice. Ultimul act - definitivarea ultimei lucrări primite, este o liniştire, temperare, care îi permite fiecărui subiect participant o orchestrare/armonizare definitivă a imaginii plastice.

### 13.8.2. Metoda stârvului sublim

Este un joc/desen colectiv (3-6 subiecţi) inventat de suprarealişti. El constă în aglutinarea unor forme/desene realizate de subiecţi diferiţi, fără să se ştie ce a desenat cel dinainte (se împătureşte hârtia în aşa fel încât să rămână doar două sau trei linii de care să se lege desenul următor). La sfârşit se despătureşte hârtia, apărând un „stârv sublim” - un desen mai mult sau mai puţin straniu care aglutinează în fiinţa sa forme de obiecte, fragmente de animale, păsări, oameni etc. Este o metodă care exploatează hazardul aglutinărilor insolite.

Variante:

- subiecţii care au realizat desenele aglutinate pot trata apoi cromatic împreună întreaga lucrare;
- formatul hârtiei împăturite poate fi diferit (dreptunghi alungit, disc etc.);
- cele 4-6 desene aglutinate pot fi transpuse sau realizate direct pe un cub mare din carton.

### 13.8.3. Metoda viziunii totale asupra obiectului.

Metoda constă într-o unificare sau alăturare/compunere de procedee şi tehnici (nu doar plastice) care încearcă să surprindă, să adune şi să traducă cât mai multe aspecte ale obiectului respectiv, refăcând astfel globalitatea sa. De exemplu, se porneşte de la un măr real, se surprinde şi se transpune plastic forma, culoarea, textura, greutatea, mirosul, umbrele, structura internă, etc.; se descrie obiectul, se defineşte se analizează din punct de vedere ştiinţific, apoi se face o incursiune în simbolistica aderentă şi în poetica aferentă. Se pot face fotografii, colaje, modelaje în lut, construcţii structurale din sârmă etc. Apoi toate aceste date, studii, construcţii, texte, fotografii etc. vor fi organizate, grupate într-o miniexpoziţie sau o carte.

Obiectele abordate pot fi foarte diferite: fructe, seminţe, lingură, sticlă, scaun, om, copac, iarbă, piatră, oglindă, farfurie, pantaloni, pălărie, pahar, cleşte, ceas etc.

Subiecţii pot aborda toţi acelaşi obiect sau fac echipe de câte 3-5 şi abordează obiecte diferite.

Variantă: în loc de obiecte propriu-zise se pot aborda elemente sau culori: valurile, vântul, sunetul, albastrul, roşul, ţărână, foc, lapte etc.

Metoda presupune un travaliu mai îndelungat şi de aceea e bine să se lucreze în echipe de 3-5 subiecţi. Metoda încearcă să fructifice teritorii interdisciplinare, multidisciplinare precum şi relaţia ştiinţă - artă. Metoda are ca finalitate organizarea unei expoziţii în care sunt alăturate viziuni plastice, ştiinţifice (botanică, chimie, fizică etc.), poetice etc. Abordarea artistică şi ştiinţifică (observare, descriere, consemnare, măsurare, etc.) va fi un bun prilej de descoperire, sesizare a diferenţelor şi asemănărilor dintre cele două tipuri de abordări.

## 13.9. Metode de încifrare, descifrare a personalităţii

### 13.9.1. Metoda scrierii (scrisorii) plastice

Metoda este oarecum inspirată din scrierile ideografice. Pentru a comunica, noi ne folosim, printre altele, de scrieri alfabetice şi ideografice. Şi popoarele alfabetice se folosesc foart mult de ideograme; ele se găsesc din abundenţă în aeroporturile şi şoselele internaţionale, sensul lor fiind limpede pentru oricine, indiferent de limba maternă. Ideograma oferă mai multe informaţii de la prima privire şi într-un spaţiu mai mic decât forma lineară alfabetică de scriere, care trebuie să fie pronunţată pentru a fi înţeleasă (Alan W. 1996). Urechea nu poate detecta în acelaşi timp atâtea variabile ca şi ochiul pentru că sunetul este o vibraţie mai lentă decât lumina. Scrierea alfabetică este o reprezentare a sunetelor pe câtă vreme ideograma reprezintă ceea ce se vede şi, în plus, reprezintă lumea direct, nefiind un semn pentru nişte sunete care alcătuiesc numele unui lucru. Dar pe lângă avantajele utilitariste ale ideogramei, mai există şi frumuseţea ei formală. Pornind de la aceste considerente (şi de la scrierea chineză) metoda ne provoacă să povestim, să descriem experienţe şi trăiri umane proprii folosindu-ne nu de litere, cuvinte şi propoziţii, ci de nişte simboluri, semne plastice, ideograme, construite de noi. De exemplu putem povesti plastic desfăşurarea unei zile din viaţa noastră. Cum procedăm? Sintetizăm faptele, gândurile sentimentele, stările, atmosfera etc. mai întâi sub forma unor cuvinte:

| **Am făcut** | **Am simţit** | **A fost** | **Spaţii/ loc** |
|---|---|---|---|
| am mâncat | Oboseală | rece | pe câmp |
| am citit | plăcere | frig | în parc |
| am gândit | Plictiseală | cald | în casă |
| am studiat | durere | soare | la şcoală |
| am desenat | Curiozitate | ploaie | în autobuz |
| am dormit | frică | întunecat | în pod |
| m-am spălat | Nelinişte | umed | pe pod |
| am visat | Bucurie | sufocant | în avion |
| am umblat | tristeţe | pustiu | în apă |
| m-am jucat | Uimire | umed | în peşteră |
| am vorbit | etc. | etc. | în vis |
| etc. | | | etc. |

Apoi căutăm pentru fiecare cuvânt care exprimă ce am făcut, ce am simţit, cum a fost, locul etc., un semn plastic, un simbol nonfigurativ, figurativ sau de ambele tipuri, deci ideograme. Practic construim, inventăm un sistem de ideograme. Apoi cu aceste semne/simboluri plastice construim/povestim o lucrare, o zi, o săptămână. Semnele pot fi aşezate, înşirate într-o ordine liniară (scrisoare) sau nonliniară, simetric sau asimetric, sau pur şi simplu aleator. Se poate sublinia prin culoare sau prin pondere vizuală anumite aspecte

Variantă: un grup de subiecţi negociază, construind împreună semne, simboluri plastice, ideograme pentru cuvinte alese; apoi fiecare singur sau în grupe de 3-4 realizează „o scrisoare plastică”, în care se povesteşte o zi din viaţa personală sau din cea comună.

Metoda solicită, activează mecanismele mentale implicate în construirea semnelor, simbolurilor vizuale, mecanisme care combină linii, culori, forme, direcţii, texturi, intensităţi, contraste, ritmuri, idei, semnificaţii posibile, simetrii, asimetrii, închideri, deschideri, implozii, explozii, opacităţi, transparenţe, emoţii, stări, sentimente, energii, echilibre, dezechilibre, cu alte cuvinte gândirea nonliniară (analogică). Construirea acestor semne, simboluri plastice, ideograme este un foarte bun exerciţiu de activare a potenţialului creativ prin ieşirea din paradigma imaginii perceptive, care stă la baza celor mai multe construcţii plastice noncreative, anoste, repetitive, bazate pe mimetism.

### 13.9.2. Masca proprie

Măştile sunt o născocire umană străveche, stranie, care puteau avea diferite funcţii: rituale (funerare, festive, războinice), spectaculare (purtate de bufoni sau de actori, măşti de deghizare purtate la carnaval) şi magice (de iniţiere, apotropaice, exorciste, medicale).

Materialele prime folosite în confecţionarea măştilor sunt foarte diverse: argilă, lemn sau scoarţă de copac, oase îmbinate, pietre preţioase, piele, sticlă, teracotă, ţesături, combinaţii vegetale, metale, combinaţii eterogene (sârmă, frunze uscate, păr, câlţi, mătase de porumb, strujeni etc.) Şi, mai nou, tatuaje direct pe faţă sau numai vopsirea feţei (sulemenirea), cum vedem tot mai des în tribunele stadioanelor.

Confecţionarea de măşti pentru diferite ocazii, folosind orice fel de materiale, poate îmbrăca forma unor experimente plastice inedite.

În Roma antică, fiecare familie de vază lua masca mortuară a oricărui defunct din membrii săi, păstrând masca acestor rude apropiate ca pe nişte chipuri ale strămoşilor în perimetrul casei în dulapuri speciale. Oameni angajaţi de familie (de obicei actori profesionişti) însoţeau, cu aceste măşti pe faţă, orice cortegiu funerar, mortul fiind însoţit simbolic, pe ultimul drum, de strămoşii săi.

Pornind de la ideea de mască şi de la multiplele funcţii posibile putem imagina multiple abordări creative.

Metoda pe care o prezentăm ne propune ceva inedit: construirea propriei măşti cu ajutorul unor fâşii înguste şi scurte de pansament ghipsat. După ce li se explică subiecţilor aspectele tehnice ale realizării măştilor (felul cum se vor umezi fâşiile de pansament ghipsat şi cum se vor aplica pe faţă, lăsând neacoperite buzele, nările şi orbitele cu ochii) se trece la realizarea lor efectivă. Câte doi subiecţi îşi vor face pe rând măştile. După întărirea lor se scot cu grijă de pe faşă şi se mai întăresc, dacă e nevoie, cu alte fâşii ghipsate. Apoi măştile pot fi colorate şi expuse fie cu partea convexă, fie cu

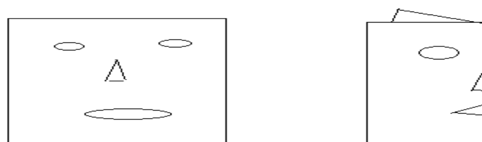
partea concavă. Măştile proprii pot fi modificate cromatic, decorate transmiţând expresiile dorite de subiect.

Variante:

- subiecţii sunt solicitaţi să modifice cromatic şi expresiv măştile în sensul dorit de ei;
- subiecţii sunt solicitaţi să modifice expresiv măştile în sensul îmbătrânirii lor;
- subiecţii pot folosi măştile într-un spectacol acţiune, în care fiecare poartă propria mască modificată, amplificată expresiv prin culoare şi elemente grafice.

### *13.9.3. Metoda anotimpului - mască*

Subiecţii primesc hârtii de desen A4 care au pe spate desenat schematic o mască (vezi figura de mai jos).



După ce vor plia hârtia, împărţind-o în două, vor putea picta pe partea nedesenată, doar pe o jumătate de coală, un anotimp. Anotimpul ales de subiect va fi redat doar prin culorile caracteristice sub formă de pete (nu vor fi forme iconice), fie în tempera, guaşe sau acuarelă; apoi hârtia va fi din nou pliată, presându-se petele de culoare între cele două jumătăţi prin frecare şi apăsare, obţinându-se pete dispuse simetric. Până ce se usucă planşele, se discută cu subiecţii despre ce au gândit şi au simţit fiecare când au pictat anotimpul ales (ce reprezintă albastrul, albul, griul colorat, roşul etc.). După ce s-au uscat bine, planşele se pliază din nou şi se rupe sau se decupează cu grijă forma nasului, a gurii şi a ochilor, rămânând în locul lor nişte goluri. Anotimpul, suprafaţa pictată cu ajutorul petelor va avea o anumită expresivitate cromatică şi gestică care se va transforma într-o mască anotimp. Subiecţii îşi vor pune măştile pe faţă şi vor improviza o interpretare a acestora - gestică, pantomimică, sonoră, muzicală sau literară (vor face nişte mişcări sugestive, vor emite sunete/melodii sau vor rosti cuvinte/versuri care să fie în consonanţă cu cromatica anotimpului mască). Rând pe rând fiecare îşi va juca rolul măştii sale în faţa celorlalţi.

Variante:

- vor ieşi în faţă şi-şi vor juca rolul împreună măştile legate de vară, apoi cele legate de iarnă etc.
- se expun 30-40 de dreptunghiuri mici colorate în diverse nuanţe, intensităţi. Subiecţii le grupează în 6-10 configuraţii cromatice care vor sugera anumite stări sufleteşti: tristeţe, bucurie, calm, agitaţie, tinereţe, revoltă etc. Apoi pe o planşă A4 se pictează starea alesă de subiect, folosind grupa de culori care o sugerează. În prealabil fac masca schematică pe partea cealaltă a hârtiei. Până se usucă culorile, subiecţii concep un mic scenariu de jucare a stării respective (fiecare separat sau 2-3 împreună). Apoi urmează interpretarea măştilor stări.

Metoda dă posibilitatea subiecţilor să se exprime prin mai multe modalităţi şi limbaje (cromatice, sonore, gestuale şi dramatice) şi să încerce o corelare a acestora. De asemenea, ea solicită, activează potenţialul creativ inter-artistic (apelând la forme de

expresie diferite) şi inteligenţa emoţională (subiectul se produce în faţa celorlaţi şi se transpune empatic cât de cât în masca - stare sufletească).

## 13.10. Metode structural- obiectuale

### 13.10.1. Construcţii fără sfârşit

În cadrul activităţilor plastice cu subiecţi de diferite vârste, se pot iniţia jocuri, elaborări plastice desfăşurate în tridimensional, activându-se şi dezvoltându-se inteligenţa spaţială.

Astfel, se pot iniţia elaborări de structuri spaţiale modulate care pot fi continuate la nesfârşit, căpătând configuraţii din cele mai variate şi imprevizibile. Aceste structuri spaţiale se pot construi pe baza unor moduli - tetraedru, octaedru, icosaedru etc. - folosind materiale simple: scobitori, prenandez sau lut. Scobitorile, pentru a da naştere la tetraedre care se dezvolta unele din altele, pot fi lipite cu prenandez sau alte soluţii rapide, ori pot fi prinse în mici bile sau cubuleţe de lut. Când sunt întărite, structurile astfel realizate pot fi colorate (monocromie). Ele pot fi expuse jos sau suspendate în aer.

### 13.10.2. Instalaţii cu pietre

Se strâng pietre de diferite forme şi mărimi eventual şi culori, texturi variate. Cele mai la îndemână sunt pietrele de râu mai ales din zonele de munte. După ce sunt curăţate şi spălate ele pot fi folosite ca atare în starea lor naturală, exploatându-se plastic calităţile lor intrinseci sau pot fi pictate/colorate în sens decorativ/abstract sau iconic în culori de ulei sau tempera cu aracet. Se pot face grupe de 3-10 subiecţi care vor realiza compoziţii/instalaţii împreună după anumite idei cât mai ingenioase (combinând pietre de diferite mărimi şi anumite calităţi cromatice şi texturale în diferite aranjamente spaţiale: liniare, tip labirint, curbe, spiralice, mixte, relativ iconice etc.). După realizarea lor, instalaţiile respective pot fi aranjate/expuse în spaţii deschise (curţi, holuri, curţi interioare, parcuri etc.). Se pot realiza instalaţii unice, mai ample cu 30-100 de pietre.

Realizarea unor instalaţii din pietre şi expunerea lor în spaţii deschise le dă posibilitatea subiecţilor să intervină creativ în diferite ambianţe, cu precădere în sens armonic sau potenţând anumite direcţii, sensuri, expresivităţi ale spaţiului respectiv.

### 13.10.3. Metoda muchiilor curbe

În mod obişnuit obţinem în cazul îndoirii hârtiei muchii drepte. Origami se bazează cu precădere pe jocul muchiilor drepte şi al suprafeţelor de diferite forme şi mărimi rezultate prin diferite îndoiri ale hârtiei respective. Dar hârtia poate fi îndoită în aşa fel încât să obţinem muchii curbe. Iniţial pe suprafeţele de hârtie de diferite forme şi mărimi (dreptunghiulare, pătrate, discuri etc.) apăsăm liniile curbe (viitoarele muchii curbe) cu unghia sau cu un obiect nemetalic (lemn, os) neascuţit, în aşa fel încât aceasta să nu se taie sau să nu se perforeze. Apoi cu grijă, cu degetele ambelor mâini se îndoaie hârtia pe urmele apăsate cu unghia sau alte instrumente; prima îndoitură în jos, următoarea în sus şi din nou în jos etc. această lege trebuie respectată, căci altfel din cauza unor tensiuni apar zbârcituri urâte pe planurile hârtiei respective. Suprafeţele de hârtie albă sau colorată, îndoite pe liniile curbe respective, se transformă în reliefuri cu muchii curbe jucăuşe şi versanţi mai înguşti sau mai largi care sunt accentuaţi de jocul de lumini şi

umbre. Pot fi grupate în fel şi chip astfel de mici reliefuri, obţinându-se adevărate panouri decorative.

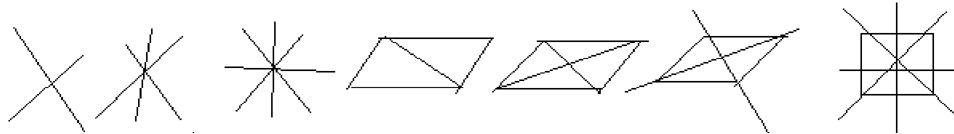
Variantă: mai multe suprafeţe astfel reliefate uşor şi având aceleaşi dimensiuni, pot fi lipite/cuplate, dând naştere la corpuri tridimensionale cu suprafeţele plasticizate expresiv.

### *13.10.4. Structuri liniare tridimensionale*

Suntem obişnuiţi să trasăm, să ne jucăm cu linii drepte, trasate de diferite instrumente (creion, pix, cărbune, carioca, stilou, pensulă cu vârf etc.) pe suprafeţe de obicei plane. Dar cu liniile ne putem juca şi în tridimensional. Să ne gândim la construcţii spaţiale realizate din sârmă moale sau din scobitori. Dar putem realiza structuri liniare spaţiale (într-un spaţiu tridimensional) într-un cub ale cărui muchii sunt metalice, cu ajutorul firelor textile. Sau structuri spaţiale liniare cu fire de cabluri de diferite grosimi, îmbrăcate în fire de lână, bumbac etc. Aceste structuri cu cabluri îmbrăcate, de diferite grosimi şi culori, pot avea desfăşurări, organizări spaţiale tridimensionale foarte diverse şi complexe, calme, centripete, centrifuge, explozive, ondulate etc., subiecţii având posibilităţi de permutări, combinaţii creative nenumărate.

### *13.10.5. Structuri de linii şi puncte atârnate*

Structurile spaţiale realizate din baghete, tije, fire (cabluri) etc. se întâlnesc la tot pasul în construcţii (arhitectură) de-a lungul istoriei umane, ilustrând ingeniozitatea, puterea creativă a omului (Mario S. 1983). Aici se propune utilizarea unor baghete sau tije de lemn, precum şi a unor fire de aţă şi lut în sens pur artistic. Avem nevoie de 2-5 beţe/tije de lemn, fire de bumbac sau lână, lut, tempera şi imaginaţie cât mai multă. Beţele pot fi grupate/legate în cruce sau alte aranjamente.



Apoi aranjamentele din beţe pot fi îmbrăcate în fire de lână de o singură culoare sau altfel. De aceste beţe grupate se atârnă diferite fire de aţă în aranjamente cât mai ingenioase. Pe aceste fire de aţă legate şi grupate cât mai interesant de beţele îmbrăcate în fire de lână, sunt apoi plasate bile, cubuleţe, cilindri etc. mai mici sau mai mari, mai deşi sau mai rari de lut moale. Aceste corpuri de lut foarte mici, mici, mari etc. pot fi colorate, obţinându-se structuri/candelabre deosebite compoziţional şi cromatic.

## *13.11. Alte metode*

### *13.11.1. Ce pot face cu cinci elemente*

Este o metodă care porneşte de la un număr de elemente exterioare subiectului. Aceste elemente pot fi plastice, dar şi de altă natură (cuvinte, idei, sunete, mirosuri etc.).

Se pot da sau se pot alege, de exemplu, cinci elemente plastice:

| | |
|---|---|
| a) o linie curbă | b) formă de cal |
| o pată roşie | formă de valuri |
| un punct negru | formă de scaun |
| un pătrat | formă de nori |
| o frunză | forma de om |

Se pune apoi întrebarea: ce pot face cu aceste elemente? Cum pot opera cu ele, ce operaţii plastice - formice, cromatice, compoziţionale - pot aplica asupra lor? În spaţiul dat (suprafaţa de hârtie) le pot combina, aşeza în diverse poziţii, configuraţii; le pot micşora, mări, multiplica, suprapune, intersecta, aglutina (vezi procedeele combinatorice). Cu ajutorul lor (varianta a) pot construi semne iconice (un copac, un animal, un om, un nor sau o floare etc.). Pot construi „monştri plastici" - pătratul plânge şi cad din el lacrimi de puncte; linia curbă dansează cu pătratul; pata roşie înghite o frunză şi un punct; din pata roşie cresc în sus şi în jos puncte, linii curbe, pătrate, frunze, etc.

De asemenea, cu aceste elemente se pot construi diferite scenarii/poveşti secvenţiale pe suprafaţa de hârtie împărţită în diferite sectoare/reţele, reprezentând diferite medii (zi, noapte, cer apă etc.).

Variante:

- cele cinci elemente pot fi toate semne iconice (cal, scaun, nori, frunze, vioară);
- cele cinci elemente pot fi simboluri (crucea greacă, sferă, anh, urobros, coasă);
- cele cinci elemente pot fi semne pur plastice (o pată albastră, o linie modulată, o panglică oranj, un punct, o linie curbă) sau combinaţii ale acestora (cal, uroboros, pată roşie, fruntză, ritm de creştere);
- sau se solicită, folosind cele cinci elemente date şi o serie de operaţii plastice, să se sugereze melancolie sau altceva.

Metoda solicită subiectul să-şi activeze setul de proceduri, de operaţii plastice de care dispune, pentru a le aplica elementelor date pentru a construi configuraţii plastice inedite, originale.

### 13.11.2. Metoda ochilor închişi

Este o metodă în care se exploatează hazardul, întâmplarea. Se cere subiecţilor să deseneze cu creionul sau cu alt instrument, cu ochii închişi 3-5 elemente figurative libere sau legate de o temă dată. Apoi se exploatează suprapunerile, întretăierile şi se adaugă alte elemente. Se pot din nou desena, tot cu ochii închişi, alte elemente iconice sau pur plastice (pete de culoare, linii etc.).

### 13.11.3. Metoda preşului

Este o metodă simplă cu rezultate imediate şi de multe ori hazlii. Se bazează pe înlocuiri de elemente într-o situaţie dată. Subiecţii desenează un om care bate un covor. Li se cere să înlocuiască covorul rând pe rând cu altceva sau să înlocuiască instrumentul de bătut (omul bate televizorul, un ziar, un nor etc.).

Variante: bătutul preşului poate fi înlocuit cu altă acţiune umană: săpatul pământului, spălatul rufelor, cântatul la un instrument, mersul pe bicicletă etc.

### *13.11.4. Metoda formelor decupate*

Subiecţii primesc 1-3 forme abstracte, mai mult sau mai puţin geometrice, decupate din hârtie, carton sau modelate în lut sau cioplite în lemn etc. Aceste forme pot fi rotunde, unghiulare, ramificate, mixte etc. Pornind de la formele date, subiecţii sunt solicitaţi să le transforme în realităţi figurative prin pictare, desenare pe suprafeţele lor (fără decupare).

Variante: - subiecţii aduc orice obiecte (cutii, haine, căni, borcane, sticle etc.) pe care le modifică pictând, lipind, legând etc. diferite materiale (hârtie, sfoară, capace, hârtie etc.).

### *13.11.5. Origami abstract*

După ce s-au învăţat şi s-au executat formele de bază în arta plierii hârtiei (Zülal A.-S. 1998) şi s-au exersat suficiente figurine animaliere, florale, obiectuale, se poate trece la origami abstract. Fiecare subiect îşi alege o formă de bază. Pornind de la această formă de bază se încearcă, prin îndoiri diferite, să se construiască forme tridimensionale abstracte (nonfigurative). Se pot încerca 3-7 variante începând de la aceeaşi formă de bază sau de la forme de bază diferite.

Variantă: se pot realiza în jur de o sută de figuri abstracte de mărimi diferite care apoi pot fi înşirate pe aţă şi întinse în aer în exterior sau în interior.

### *13.11.6. Metoda maşinii.*

Maşina, maşinăria este o construcţie a minţii omeneşti care fie mânuită, condusă de om sau teleghidată, mai nou programată, execută, realizează ceva pentru oameni: sapă, transportă, taie, fotografiază, spală, sudează, cântă etc. Subiectului i se cere să-şi imagineze şi să construiască plastic maşini, maşinării cărora să li se dea întrebuinţări, sarcini mai rare, mai deosebite: maşină pentru transformat pietrele în pâine, maşină de transformat apa în raze de soare, maşină de scos cutremurul din pământ, maşină de transformat armele în gumă de mestecat, maşină de transformat teroriştii în îngeri etc. Este o metodă care permite o folosire mai liberă a mijloacelor de limbaj plastic.

Variantă: subiecţii pot fi solicitaţi să construiască maşinării tridimensionale folosind diferite obiecte şi materiale (în sensul obiectelor suprarealiste, Cathrin K. L. 2004).

### *13.11.7. Metoda firului de aţă*

Este o metodă prin intermediul căreia obţinem foarte uşor diferite forme aleatorii, de multe ori de o frumuseţe stranie, muzicală. Avem nevoie de coli de hârtie de desen de diferite mărimi, de guaşe, acuarele, tempera sau tuş, cerneală etc. şi de fire de aţă de 20-50 de cm. Se încarcă firul de aţă de culoare cu ajutorul unei pensule apoi se aşază într-o formă oarecare pe suprafaţa unei hârtii care se acoperă cu o altă hârtie de aceeaşi mărime (poate fi o coală îndoită în două suprafeţe suprapuse). Apoi se presează cu o palmă hârtia de deasupra în timp ce se trage încet aţa dintre cele două suprafeţe de un capăt cu cealaltă mână. Când se desfac cele două coli de hârtie vor apărea două forme identice. Aceste forme pot fi lăsate ca atare sau pot fi prelucrate plastic, intervenind cu alte elemente plastice.

Variante:

- pe aceleaşi coli de hârtie se pot realiza mai multe asemenea forme care se vor suprapune, intersecta; ele pot fi realizate în culori diferite;

- hârtia pe care se aşează aţa îmbibată în culoare poate avea forma unui disc cu un mic orificiu în centru; capătul aţei de care vom trage va fi trecut prin acest orificiu; după ce se aşează aţa pe toată suprafaţa rotundă aceasta se îndoiae uşor, se presează şi se trage uşor firul prin orificiu; apare o singură formă dezvoltată în jurul orificiului.

### 13.11.8. Jocul literelor

Pornind de la diverse scrieri, alfabete, literele sau un grup de litere vor fi transformate în semne plastice folosind tehnici grafice, culoare sau colajul. Literele luate în sine au o anume expresivitate şi frumuseţe vizual-plastică: unele sunt zvelte, jucăuşe, altele închise etc. Ele vor fi transformate în semne plastice de dimensiuni mari, grupate în fel şi chip sau cuvinte jucate etc.

Variante:

- se alege un cuvânt scurt (casă, tablou, poiană etc.) care se înscrie într-un format gen tablă de şah, la început corect, apoi literele vor fi mereu modificate plastic;
- se alege un cuvânt şi cu literele transformate plastic se realizează compoziţii unice.

| T | A | B | L | O | U |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

### 13.11.9. Jocul statuii mişcătoare

Jocul propune subiecţilor exersarea transpunerii corporal-empatice în diferite stări. Se fixează un postament pentru statuie - un scaun, o masă sau pur şi simplu o hârtie aşezată pe jos. Apoi rând pe rând subiecţii se vor urca pe postament şi se vor transforma într-o statuie veselă, tristă, gânditoare, hazlie, obosită, visătoare etc.

Variante:

- se pot iniţia grupuri statuare (2-3 subiecţi);
- statuia poate fi vie, însă fără să se dezlipească de postament;
- subiecţii vor propune rând pe rând statuii să fie cuminte, obraznică, veselă etc.

### 13.11.10.Odiseea celor trei elemente plastice

Metoda propune subiecţilor alegerea a trei personaje plastice (forme, culori, linii, pete etc.) nonfigurative. După ce fiecare subiect şi-a desenat/pictat personajele (o pată albastră, un triunghi, o linie curbă modulată, jumătate de cerc, o pată roşie, un punct, o formă abstractă etc.), poate începe călătoria. Li se propune subiecţilor să-şi imagineze că personajele lor participă la o călătorie, aventură care este descrisă pe scurt de propunător sau este inventată de fiecare subiect separat. Aventura se poate desfăşura în spaţii şi locuri cât mai diferite de cele fireşti. Vor rezulta nişte lucrări concepute secvenţial sau nu.

Variante:

- se pot realiza mici cărţi cu 5-10 scene-desene, precum şi cu un mic text;

- se pot realiza benzi desenate.

Exemplu de povestire (scenariu): cei trei eroi intră într-o pădure albastră străbătută de urlete roşii. O străbat speriaţi, fiind nevoiţi să se lupte cu şapte forme/bestii ascuţite şi ramificate; obosiţi, se aruncă într-o apă galbenă, transparentă, din care ies radical transformaţi şi încing un chef de pomină.

### 13.11.11.Metoda desenului pliat

Subiectul realizează un desen sau o pictură cu temă liberă, apoi pliază peste imaginea realizată un sfert din hârtia suport din partea de jos. Va rămâne astfel la vedere doar o jumătate din desenul iniţial. Pornind de la acest fragment, subiectul va întregi desenul, dându-i o cu totul altă înfăţişare decât cea iniţială. Se poate îndoi acum un sfert de hârtie din partea stangă din noul desen, completându-se imaginea din nou în sens creativ etc. Metoda îl ajută pe subiect să realizeze că propriile imagini realizate pot da naştere la alte imagini, prin omisiunea unor părţi şi reîntregirea imaginii cu alte elemente.

### 13.11.12.Pictarea sentimentelor, a stărilor

Se expun 100 de jetoane de hârtie sau carton de diferite culori: calde, reci, primare, binare, nuanţe, degradeuri, tonuri rabătute, negru, alb, griuri neutre şi colorate. Elevii sunt solicitaţi să aleagă şi să grupeze rând pe rând culorile pe care le simt apăsătoare, uşoare, vesele, triste, bătrâne, tinere etc. Alegerile făcute de unii elevi sunt corectate dacă e cazul de toată clasa. Grupele astfel constituite sunt expuse la vedere şi notate cu ceea ce sugerează: apăsare, tinereţe, tristeţe etc. Apoi elevii sunt solicitaţi să-şi aleagă o singură grupă de culori şi cu ea să picteze, nu să deseneze! Fie un portret fie un peisaj. Deci vor folosi cu precădere pata plată, vibrată, grupări de puncte şi linii, pete de dimensiuni diferite, dar nu vor folosi linia în ipostaza de mijloc de construire a formei.

Variantă: elevii trag  la întâmplare bileţele pe care este menţionat ce să picteze: garduri, cămăşi, copaci, case, ciorapi, oale roţi, ochi etc.

## 13.12. Sarcini de lucru individual :

1. Realizați cel puțin 10 schițe/lucrări plastice în ce tehnică doriți în spiritul a 10 jocuri/metode creative din cele prezentate.Pe spatele lucrărilor se va specifica jocul/metoda, problema plastică și tehnica folosită.
2. Dacă aveți posibilitatea jucațivă cu 2 -3 metode cu un grup de prieteni, copii ( nu contează vârsta). Observați cât de ușor sau de greu intră în atmosfera jocului și cum reacționează la rezultatele obținute.

# 14.MODULUL 11: Evaluarea. Cum evaluăm sensibilitatea şi libertatea interioară în cadrul educaţiei vizual-plastice?

Evaluarea ca acţiune umană ţine de dimensiunea noastră teleologică. Ştim că acţiunea didactică este premeditată şi vizează atingerea unor scopuri/obiective. Este firesc deci să ne intereseze dacă ceea ce trebuia făcut a fost făcut şi la ce nivel a fost făcut. Putem evalua sistemul de învăţământ, instituţia, programele, profesorii, elevii, etc.

Evaluarea scolară presupune trei momente: măsurarea, aprecierea rezultatelor şcolare şi adoptarea măsurilor ameliorative.

Simpla acumulare de date (măsurarea) nu constituie încă o evaluare. Trebuie să se emită o apreciere, o judecată de valoare după o scară de valori. Se nasc o serie de întrebări: ce trebuie evaluat, o stare existentă a individului sau procesul de transformare, evoluţia acestuia? De unde vin aceste criterii în funcţie de care se face o apreciere ? Cine are sarcina să le prescrie? Într-o societate postmodernă deci pluralistă, unde coexistă mai multe scări valorice şi se realizează o educaţie interculturală, la care cod valoric se va face referinţă? Când evaluăm? Ce evaluăm (cunoştinţe, deprinderi, interacţiuni, comportamente observabile, competenţe?)? Cum evaluăm? Pentru ce evaluăm şi în numele a ce evaluăm?

Când se pune problema evaluării elevilor în cadrul educatiei artistice- plastice lucrurile sunt şi mai complexe. Evaluăm gradul de însuşire a limbajului vizual-plastic, abilitatea folosirii acestuia în exprimarea proprie, competenţele necesare dialogării cu opera de artă, gradul de dezvoltare/rafinare a sensibilităţii artistice-plastice, potenţele creative activate, gradul de libertate interioară atins în promovarea propriei personalităţi în activităţile de tipul "jocul de-a arta", etc? Iar aceste evaluări le facem în funcţie de care paradigme vizual-plastice sau estetice?

Ce trebuie evaluat?

- Cantitatea de informații?
- Numarul de elemente folosite?
- Mulțimea culorilor?
- Setul de operații plastice deținute?
- Ingeniozitatea combinatorică?
- Sensibilitatea cromatică?
- Expresivitatea imaginii?
- Paradigma formică/spațială/compozițională?
- Originalitatea?

Evaluarea se referă la instrumentele de evaluare specifice educației plastice (în general se evaluează prin probe practice, adică se desenează, se pictează, se modelează, se compun imagini plastice; dar toate acestea pot fi și descrise, analizate, comparate, apreciate).

De regulă, la finalul fiecărei unități de învățare se realizează o evaluare sumativă (proba de evaluare) printr-o compoziție plastică cu conținuturi cuprinse în acea unitate . De asemeni se au în vedere și descriptori de performanță pentru cele trei calificative : suficient, bine, foarte bine precum și standardele curriculare de performanță (vezi mai jos):

**STANDARDE CURRICULARE DE PERFORMANŢĂ**

**LA FINELE ÎNVĂŢĂMÂNTULUI PRIMAR**

| | **Obiectiv cadru** | **Standard** |
|---|---|---|
| 1. | Cunoaşterea şi utilizarea materialelor, a instrumentelor de lucru şi a unor tehnici specifice artelor plastice | S1. Selectarea tehnicilor şi a materialelor necesare pentru realizarea unei compoziţii plastice cu mesaj intenţionat.<br>S2. Aplicarea unor tehnici specifice artelor plastice, în funcţie de rezultatul planificat şi de condiţiile concrete de realizare. |
| 2. | Analiza formelor, a culorilor şi a amestecurilor acestora, în mediul înconjurător şi pe imagini | S3. Identificarea culorilor şi a amestecurilor acestora, pe reproduceri de artă şi în natură.<br>S4. Localizarea culorilor şi a amestecurilor acestora pe cercul cromatic.<br>S5. Descrierea formelor identificate pe reproduceri de artă şi în natură, din punct de vedere al expresivităţii şi al potenţialului decorativ al acestora. |
| 3. | Cunoaşterea şi utilizarea elementelor de limbaj plastic | S6. Recunoaşterea unor elemente de limbaj plastic, pe lucrări ale elevilor şi pe reproduceri de artă.<br>S7. Generarea elementelor de limbaj plastic în exerciţii dirijate.<br>S8. Realizarea tonurilor din amestecul culorii cu alb sau negru.<br>S9. Realizarea de dominante cromatice, folosind culori şi amestecurile acestora. |
| 4. | Exprimarea prin şi despre compoziţii plastice | S10. Organizarea intenţionată de compoziţii, cu ajutorul elementelor de limbaj plastic.<br>S11. Realizarea de compoziţii pe o temă dată, organizând intenţionat spaţiul plastic, folosind potenţialul expresiv al liniilor şi al culorilor.<br>S12. Formularea de opinii argumentate referitoare la propriile compoziţii plastice (claritatea mesajului intenţionat, ipostaze ale elementelor de limbaj plastic folosite sau dominanta cromatică, sau amestecuri cromatice şi acromatice folosite). |

Descriptori de performanță

| **Suficient** | **Bine** | **Foarte bine** |
|---|---|---|
| Obtine forme spontane Cu o gama redusa de culori | Obtine forme spontane Cu o gama bogata de culori si organizeaza o compozitie simpla fara ajutorul profesorului | Obtine forme spontane Sugestive si organizeaza o compozitie plastica unitara si expresiva |

## *14.1.Studiu de caz:*

Cum apreciem/masuram calitatea, nivelul competentelor, al cunostintelor, al valorilor si al atitudinii elevilor in cadrul eduatiei artistce-plastice?

Pornind de la :

- cerinte/obiective/competente
- standarde curricularede performanta.

Suntem cu studentii (viitori profesori deeducatie plastica) la practica pedagogica la inceput de an scolar.Pentru ca urmeaza sa sustina activitati plastice la o clasa a V-a pe care nu o cunoastem, vrem sa evaluam nivelul de achizitii vizual-plastice (cultura vizuala) ale elevilor care vin din ciclul primar.Hotarâm să ne alegem urmatoarele elemente:

- Obiectivul cadru 4 : Exprimarea prin si despre compozitii plastice;
- Standardul 12 : Formularea de opinii argumentate referitoare la propriile compozitii plastice;
- Proba practica de evaluare : Jocul propus elevilor este <Rotirea plansei in jurul centrului ei sau lumea pe dos>, varianta cu ochii inchisi (vezi Cioca, V., 2007, Jocul de-a arta).

Subliniem faptul ca standardul ales este cel mai dificil si cel mai complex pentru elevii care au incheiat ciclul primar, in cazul educatiei plastice. Am ales acest joc in ideea de ai pune intr-o situatie, intr-un context de invatare nou, care sa nu repete experiente anterioare.O competenta bine formata si structurata iese in evidenta in imprejurari si provocari noi.

Dupa ce li s-au explicat conditiile/regulile jocului (desenam pe plansa de hartie cu creionul cu ochii inchisi diferite elemente , lucruri, fenomene, plante, fiinte etc. sugerate/solicitate de profesor, dar rotind mereu plansa in directia acelor de ceasornic dupu fiecare forma desenata) s-a trecut la derularea lui practica. Dupa 15 minute elevii au deschis ochii privind surprinsi, unii socati, propriile lucrari. Li s-a cerut apoi sa-si contemple fiecare propria lucrare si sa transpuna universul plastic de linii si forme de pe hartie, in ganduri, idei, opinii exprimate sub forma de versuri albe, proza sau pur si smplu comentarii. Multi au spus ca n-au scris niciodata versuri sau proza. <Dar stiti atatea cuvinte, nu trebuie decat sa le folositi in traducerea, decrierea , comentarea imaginilor de pe hartie>.Si-au dat drumul, in clasa lasandu-se o liniste nascuta din concentrare. Dupa 15 – 20 de minute au iesit in fata colegilor , au aratat lucrarea si au citit <opiniile>. Dam mai jos cateva dintre ele:

Am intrat
într-o lume de neuitat
Cu lucruri obișnuite
dar totuși diferite.

Nu le putem defini
Ci doar privi
Sunt misterioase
și foarte secretoase.

Vor să-mi spună ceva
Dar nu în limba mea
Exprimă durerea, bucuria
fericirea și melancolia.

Plutesc printre stele
Plutesc printre nori
Și nu m-aș mai întoarce
niciodată printre oameni



O lume imaginară
Ne oferă o imagine rară
Asupra sentimentelor ascunse
Și de vedere nepătrunse
Desenul acesta este oglinda sufletului
Descris prin imaginile desenului

Este neclar, de neînțeles
Și ele împreună țes
~~Ceva~~ Lucrurile pe care le simțim
Nu le vedem sau auzim
Și pe care doar noi le ~~simțim~~ știm.



Un om stă trist pe gânduri. Privește cerul, soarele se ascunde prin nori. Muzica cântă ușor, un câine bun se apropie de el. Marea se liniștește iar florile se urcă-n cer. Dintr-o dată vine un pirat puternic cu o sabie și îmi șoptește:
Timpul zboară iar cu el i-a fericirea.

Pe nicăieri, un câine fără gură,
fără ochi, doar cu nas se
uită cu ochii lui care sunt la
un metru de el, la a doua
pereche a lui de ochi.
Un râu curge încet. Pasărea
urmărește râul în căutarea
unei ațele strâmbe. Steaua se
îndreaptă ca o cometă spre norul
care se uită la un personaj
care își ajută prietenul fără formă.
Cheia sol prinde personajul și
îl duce prin poarta numerelor
până la floarea alcătuită de
mii de note muzicale. Pe floare
stă câinele care se uită la el
însuși dar coada se uită la
omul asaltat de durere asupra
unei mese care sare de pe
picioare. Masa salvează durerea
iar picioarele cad albastrul
de pe cer, plonjând în apa
veșnică.
Dar undeva numele autorului
strălucește veșnic și strălucitor.

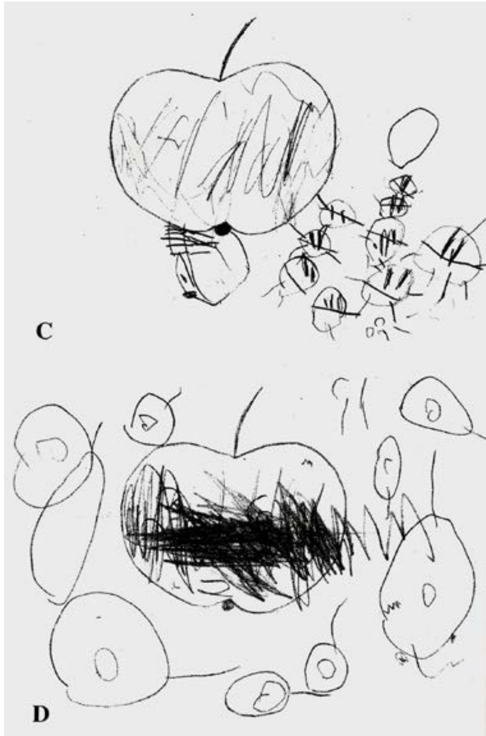
**Comentarii :** Copiii au realizat că lumea lor de pe hârtie este diferită de cea reală, este ciudată, imaginară; ei conştientizează cele două lumi; nu resping imaginarul, ba mai mult intră în universul său prin intermediul ludicului. Contactul dintre cele două lumi îi pune pe ganduri ( a fi sau a nu fi ... scrie un elev) ; ei cred că şi imaginarul <este> , este o lume, o altfel de lume : ciudată, de vis, ireală, ficţională, neclară, de neînţeles, de neuitat, cu lucruri obişnuite dar totuşi diferite etc.Această altfel de lume creată de ei printr-un joc, în care au introdus forme de lucruri din realitate dar care au devenit misterioase, îi provoacă să-şi pună întrebări, să formuleze opinii, atitudini dorinţe (şi nu m-aş mai întoarce niciodată printre oameni).

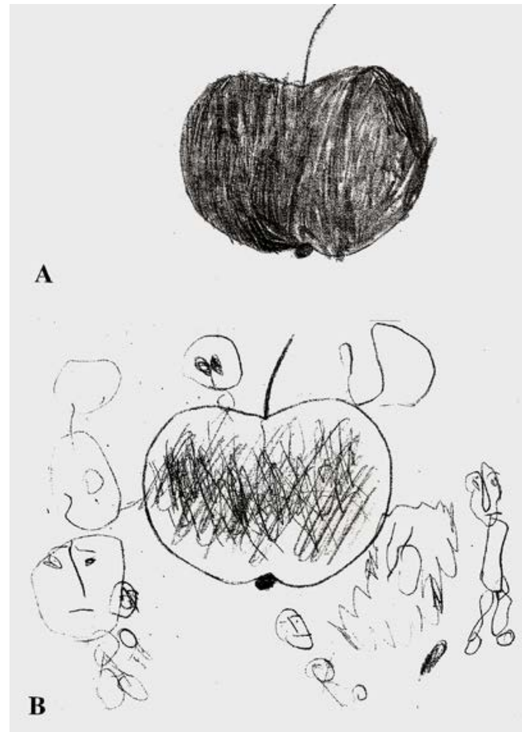
## *14.2.Sarcini de lucru*

1. Analizați și comentați din perspectiva stimulării creativității și exprimării de sine și exprimării lumii reale, urmatoarea întâmplare didactică petrecută la o gradiniţă din Cluj-Napoca:

Suntem la o gradiniță într-o grupă de copii între 3 – 4 ani. Copiii au primit fiecare o coală albă de hârtie pe care era conturat un măr în prealabil de către educatoare ( aceași

formă de măr multiplicată la xerox). Educatoarea le-a cerut copiilor să-l coloreze/hașureze cu creionul, cu grijă, fără să iasă înafara conturului. Prezentăm mai jos patru din aceste rezolvări. Educatoarea a evidențiat ca fiind frumoase prin corectitudine ( corecte) desenele de genul celui  notat cu A. În cazul desenului C , fetița care la realizat a spus că a făcut un fel de Pisici. LUCRAREA SE NOTEAZA.



# 15. MODULUL 12: Documentele curriculare (prezentare și comentarii)

Curriculum pentru învățământul preșcolar (3 – 6 ani).
Programele școlare de educație plastică pentru clasele 0 – IV :
- Clasa pregătitoare, I –a și a II –a (Arte vizuale și abilități practice).
- Programele claselor III – IV.

Planificarea calendaristică.
Proiectarea unităților de învățare

Complexitatea deosebita a procesului de instructie si educatie presupune o temeinica organizare a lectiei. In ansamblul activitatilor menite sa asigure cresterea eficientei procesului de instructie si educatie, pregatirea si proiectarea desfasurarii lectiei este o conditie necesara (Ghid metodologic pentru aplicarea programelor scolare, MEN/CNC, Bucuresti, 2000.

## *15.1.Curriculum pentru învăţământul preşcolar (3-6/7 ani)*

Programa cuprinde toate activităţile existente în interiorul structurii organizaţionale a grădiniţei de copii, destinate să promoveze şi să stimuleze dezvoltarea intelectuală, afectivă, socială şi fizică a fiecărui copil în parte şi are în vedere atingerea următoarelor finalităţi ale educaţiei timpurii (de la naştere la 6/7 ani):

- Dezvoltarea liberă, integrală şi armonioasă a personalităţii copilului, în funcţie de ritmul propriu şi de trebuinţele sale, sprijinind formarea autonomă şi creativă a acestuia.
- Dezvoltarea capacităţii de a interacţiona cu alţi copii, cu adulţii şi cu mediul pentru a dobândi cunoştinţe, deprinderi, atitudini si conduite noi.
- Încurajarea explorărilor, exerciţiilor, încercărilor si experimentărilor, ca experienţe autonome de învăţare;
- Descoperirea, de către fiecare copil, a propriei identităţi, a autonomiei şi dezvoltarea unei imagini de sine pozitive;
- Sprijinirea copilului în achiziţionarea de cunoştinţe, capacităţi, deprinderi şi atitudini necesare acestuia la intrarea în şcoală şi pe tot parcursul vieţii.

Comentarii la finalități:

Ne putem întreba în ce măsură aceste finalități pot fi atinse în **domeniul estetic și creativ?** Să le luăm pe rând:

- Dezvoltarea liberă, integrală și armonioasă. În cadrul activităților artistico-plastice sunt solicitate reacții/răspunsuri/exprimări spontane/libere, emoționale, imaginative, personale. Cât de libere sunt temele (subiectele), cât de ludice sunt activitățile plastice? Mai folosim planșe model?Cum implicăm toate palierele ființei copilului (emoționalitate, sensibilitate, imaginație, limbaj, memorie, gândire, inteligență) în

activitățile plastice? Activitățile plastice pot ajuta copilul să se armonizeze cu realul și imaginarul (ficționalul/lumea poveștilor) și prin intermediul imaginilor pe care le crează sau pe care le privește/analizează.
- Dezvoltarea capacității de a interacționa cu alți copii, cu adulții și cu mediul. Și în cadrul activităților plastice se poate lucra în echipă pe suprafețe mari și în spații diferite (in curte, în parc, în muzeu etc.).
- Încurajarea explorărilor, exercițiilor, încercărilor și experimentărilor. În grădiniță se pot încerca/juca/exersa/explora diferite tehnici plastice, culoarea, linia, pata .
- Descoperirea, de către fiecare copil, a propriei identități. Copiii au de mici anumite preferințe pentru anumite culori, forme, aspecte ale lumii reale sau ireale; ei nu trebuie descurajați să-și exprime preferințele, opțiunile, bucuriile, fricile prin intermediul limbajului plastic. Chiar și în cazul unor teme date (voi și familia voastră, orașul/satul nostru etc.) copiii vor fi lăsați să se exprime plastic cât mai liber și în ritmul propriu, neapelându-se la planșe model (esențială este derularea liberă a procesului exprimării plastice și nu calitatea produsului plastic – copilul merge în viață cu procesele mentale declanșate, exersate, structurate, nu cu lucrările plastice reificate).
- Sprijinirea copilului în achiziţionarea de cunoştinţe, capacităţi, deprinderi şi atitudini necesare acestuia pe tot parcursul vieţii. Și la activitățile plastice se formează capacități, deprinderi și atitudini necesare pe tot parcursul vieții : capacitatea de-a observa fenomene, entități, de-a se concentra, deprinderea de-a se exprima/comunica prin diferite limbaje (limbajul plastic), deprinderea de a privi și vorbi despre imagini artistice-plastice, curajul de-a se exprima liber/spontan, curajul de-a încerca/experimenta/crea diferite configurații obiectuale și/sau imagistice.

**Obiectivele cadru** sunt formulate în termeni de generalitate şi exprimă competenţele care trebuie dezvoltate pe durata învăţământului preşcolar pe cele cinci domenii experienţiale.

**Obiectivele de referinţă** sunt fromulate pentru fiecare temă şi fiecare domeniu experienţial în parte.

**Domeniile experienţiale** sunt adevărate „câmpuri cognitive integrate”[10] care transced graniţele dintre discipline şi care se întâlnesc cu domeniile tradiţionale de dezvoltare a copilului, respectiv: domeniul psihomotric, domeniul limbajului, domeniul socio-emoţional, domeniul cognitiv. În cele ce urmează, vom enumera **domeniile experienţiale** şi **domeniile de dezvoltare** cu care se operează în cadrul curriculumului pentru învăţământul preşcolar[11].

Domeniile experiențiale :
- Domeniul estetic şi creativ
- Domeniul om şi societate
- Domeniul limbă şi comunicare
- Domeniul ştiinţe
- Domeniul psiho-motric

Domeniile de dezvoltare :
- Dezvoltarea fizică, sănătate şi igienă personală

- Dezvoltarea socio-emoţională
- Dezvoltarea limbajului şi a comunicării
- Dezvoltarea cognitivă
- Capacităţi şi atitudini în învăţare

**Domeniul estetic şi creativ** - acoperă abilităţile de a răspunde emoţional şi intelectual la experienţe perceptive, sensibilitatea faţă de diferitele niveluri de manifestare a calităţii, aprecierea frumosului şi a adecvării la scop sau utilizare.

Experienţele şi trăirile caracteristice presupun explorarea trăirilor afective, ca şi a proceselor de a construi, compune sau inventa. Prin intermediul unor asemenea experienţe copiii acumulează cunoştinţe şi abilităţi, ca şi o sporită receptivitate perceptivă, care le va permite să reacţioneze de o manieră personală la ceea ce văd, aud, ating sau simt. Aceste experienţe pot fi prezente în orice componentă curriculară, dar cu deosebire în contextul acelor discipline care solicită răspunsuri personale, imaginative, emoţionale şi uneori acţionale la stimuli ( vezi muzica, **activităţile artistico-plastice**, drama, euritmia etc.).

Comentarii:

Experiențele cu încărcătură estetică ( percepții de contexte/câmpuri cromatice, formice, gestice, sonore naturale sau create de om, activarea sensibilității în contact cu frumosul/artisticitatea) și valențe creative (a construi, a compune, a inventa) pot fi prezente în orice componentă curriculară dar mai ales în contextul unor discipline ca muzica, activitățile artistice-plastice, drama, euritmia. În cadrul activităților plastice, prin jocul ingenios al celor trei câmpuri ale exprimării plastice (câmpul vizual, câmpul gestic și câmpul intelectiv), prin varietatea tehnicilor, materialelor și a situațiilor plastice concepute de educatoare și prin explorarea unor contexte vizual-plastice expresive, se coagulează experiențe cu o importantă încărcătură estetică și creativă. Prin strategii de învățare integrată (gestică, văz/vizualizare, sunet, tactilitate, cuvânt), sensibilitatea receptivă, reactivă se structurează, se rafinează treptat. Sensibilitatea cromatică, pentru forme, contraste, configurații armonice și/sau tensionate, pentru configurații deschise/închise, statice/dinamice etc. se dezvoltă și se structurează din primii ani în mare parte în funcție de situațiile/experiențele de învățare gândite și implementate de educatoare. Nu trebuie să uităm că sensibilitatea estetică se structurează văzând configurații plastice expresive, atingând diverse materiale/texturi/obiecte, desenând, pictând, modelând, lipind, stropind, îndoind, amprentând, vizitând, reacționând plastic/gestic/verbal/sonor.

Programul anual de studiu se va organiza în jurul a şase mari teme:

- Cine sunt/ suntem?,
- Când, cum şi de ce se întâmplă?
- Cum este, a fost şi va fi aici pe pământ?,
- Cum planificăm/ organizăm o activitate?,
- Cu ce şi cum exprimăm ceea ce simţim?
- Ce şi cum vreau să fiu?

Comentarii:

Pentru domeniul estetic și creativ esențial este **ce simțim** și **cum exprimăm/comunicăm ceea ce simțim.** Putem simți simple **senzații** (cald, rece, greu, ușor, întunecat/închis, luminos/deschis, dulce, sărat, aspru, moale, tare, fin, umed, uscat), **stări** (calm, liniște, neliniște, agitație, vertij, încremenire, tensiune, plutire, euforie, disforie) **sentimente** (bucurie, frică, plăcere, confort, disconfort, spaimă, iubire, ură, milă, armonie, dizarmonie, atracție, respingere). **Cu ce exprimăm, comunicăm?** Cu jutorul culorilor, petelor, punctelor, liniilor, formelor, mișcărilor, prin intermediul unor instrumente (pensule, creioane, eboșoare, foarfece, degete, batoane etc) și cu ajutorul unor tehnici (creion, pastel, aquarelă, guașe, tempera, fotografie, film etc.) și operații (modelaj, stropit, amprentat, frecat, zăzuit, decupat, rupt, lipit, îndoit, cusut, înodat etc.). Sunt elemente esențiale în declanșarea comportamentului estetic/creativ. Ce jocuri, ce exerciții de explorări a acestor domenii avem la dispoziție, cunoaștem sau putem concepe? **Cum exprimăm (**ceea ce simțim)? A ne exprima înseamnă a exterioriza, a comunica înafara noastră, celorlalți, ceea ce simțim, vedem, gândim, ne imaginăm. În actul exprimării de sine sunt implicate toate cele trei câmpuri (vizual, gestic, intelectiv); în elaborarea mentală a reacției, a răspunsului, a comportamentului plastic este implicat cu precădere câmpul intelectiv (inclusiv, în primul rând afectivitatea), iar în materializarea/exteriorizarea comunicării plastice cu precădere câmpul gestic și vizual prin intermediul unor tehnici, materiale și instrumente. Legat de ce simt și cum simnt copiii, ne putem întreba: ce situații simțuale creăm? Simțirea se realizează cu precădere prin intermediul tactilității, văzului, auzului, mirosului, gustului și/sau combinații ale acestora? Simțirea, sensibilitatea, emoționalitatea pot fi declanșate, activate și prin evocări verbale, povestiri, activarea memoriei afective, vizionări de opere de artă, obiecte/structuri reale etc. Dar ne putem gândi și cum putem activa/dezvolta imaginația, gândirea laterală la preșcolari, căci aceștia nu doar simt diferite senzații (ce atig, văd, aud, miros și gust), stări, sentimente, ei și gândesc, își imaginează, inventează (e adevărat sub imperiul anumitor sentimente și stări).

DOMENIUL ESTETIC ŞI CREATIV

Obiective cadru:

- Formarea unor deprinderi de lucru pentru realizarea unor desene, picturi, modelaje;
- Realizarea unor corespondenţe între diferitele elemente de limbaj plastic şi forme, obiecte din mediul înconjurător (natură, artă şi viaţa socială);
- Stimularea expresivităţii şi a creativităţii prin desen, pictură, modelaj;
- Formarea capacităţii de receptare a lumii sonore şi a muziicii;
- Formarea capacităţilor de exprimare prin muzică;
- Cunoaşterea marilor valori ale creaţiei muzicale naţionale şi universale.

Comentarii:

Obiectivele cadru se referă la trei aspecte:

- **Formarea unor deprinderi de lucru** (interacțiunea dintre niște instrumente/tehnici/materiale și copil, prin intermediul mâinilor/mișcării, ochilor și minții) pentru a putea realiza desene, picturi, modelaje; cu alte cuvinte e vorba de elemente de tehnologie plastică elementare și de formarea unor deprinderi, abilități psihomotrice (o adevărată gimnastică a mâinii și a degetelor);
- **Realizarea unor corespondențe**, relații între limbajul plastic (culoare, pete, linii, puncte, forme) și forme, obiecte din mediul înconjurător (natură, artă și viața socială). Aceste corespondențe, asemănări între semnele plastice/vizuale și formele/obiectele naturale/artistice sau de altă natură se pot face cu precădere prin aspecte/calități vizuale și tactil-chinestezice (exerciții de privire/explorare a unor imagini de fructe și a unor fructe reale; desenăm fructe după fructe reale și/sau după imagini de fructe?). Ce calități vizual-plastice sesizăm la imaginile de fructe și la fructele reale? Câte simțuri și structuri mentale sunt implicate în explorarea imaginilor și câte în explorarea lucrurilor reale? Care calități vizual-plastice depind impresiv de obiectele reale și care sunt influențate mai mult de prelucrările în structurile mentale (culoarea, textura, conturul exterior/forma, mărimea, distanța etc.) ? Cum activăm și dezvoltăm la copii gândirea analogică atât de necesară în conceperea și receptarea artei?
- **Stimularea expresivității și a creativității** prin desen, pictură, modelaj. Expresivitatea și creativitatea depind în mare măsură de exprimarea liberă, spontană a copilului într-un climat de securitate. De ce structuri psihice, procese și elemente tehnologice depinde expresivitatea lucrărilor plastice realizate de copii? La ce palier putem aborda creativitatea copiilor (expresiv, mimetic, combinatoriu, productiv, algoritmic etc.)?

Obiective de referinţă

- Să redea teme plastice specifice desenului.
- Să obţină efecte plastice, forme spontane şi elaborate prin tehnici specifice picturii.
- Să exerseze deprinderile tehnice specifice modelajului în redarea unor teme plastice.
- Să recunoască elemente ale limbajului plastic şi să diferenţieze forme şi culori în mediul înconjurător.
- Să cunoască şi să diferenţieze materiale şi instrumente de lucru, să cunoască şi să aplice reguli de utilizare a acestora
- Să utilizeze un limbaj adecvat cu privire la diferitele activităţi plastice concrete
- Să compună în mod original şi personal spaţiul plastic, utilizând materiale şi tehnici diverse alese de el .
- Să interpreteze liber, creativ lucrări plastice exprimând sentimente estetice.
- Să privească şi să recunoască creaţii artistice corespunzătoare specificului de vârstă al copilului preşcolar şi preocupărilor acestuia (portrete de copii, jocuri ale copiilor, scene de familie, peisaje, activităţi cotidiene ale oamenilor).

Comentarii:

În obiectivele de referință apar următoarele verbe: să redea, să obțină, să exerseze, să recunoască, să cunoască, să utilizeze, să compună, să interpreteze, să privească. Care din

aceste verbe ascund potențe creative? Sau ele trebuiesc însoțite de expresiile liber, spontan, original, personal, independent?








## 15.2. Programele școlare de educație plastică pentru clasele 0-4

**Pentru clasele pregătitoare, I și a II-a** programa disciplinei **Arte vizuale şi abilităţi practice** este elaborată potrivit unui nou model de proiectare curriculară, centrat pe competenţe. *Orientarea demersului didactic pornind de la competenţe pune accentul pe dezvoltarea gândirii şi pe extinderea posibilităţilor de comunicare interumană prin imagine, folosind trăirea artistică şi contribuind astfel la conturarea profilului de formare al absolventului de învăţământ primar*[12]**.**

Disciplina **Arte vizuale şi abilităţi practice** are un caracter de noutate în raport cu disciplinele studiate până în prezent în învăţământul primar, fiind o disciplină integrată, situată la intersecţia ariilor curriculare Arte şi Tehnologii. În Planul-cadru de învăţământ, disciplina Arte vizuale şi abilităţi practice are alocate 2 ore pe săptămână clasa pregătitoare, clasele I, a II-a.

Comentarii:

Noutatea disciplinei **Arte vizuale și abilități practice** constă în două aspecte:

- integrează două discipline care au multe elemente/componente comune/asemănătoare;
- este centrată pe competențe ( 2 competențe generale și 23 specifice).

Din motivele care au determinat abordarea integrată a artelor vizuale şi a abilităţilor practice în cadrul aceleiaşi discipline de studiu reținem următoarele:

- Domeniul artelor vizuale acoperă: pictură, desen, grafică, artă decorativă (tapiserie, scenografie, ceramică, vestimentaţie, design, arta bijuteriilor etc.), fotografie artistică, arta tiparului, sculptură, arhitectură, artă monumentală, artele spectacolului etc. Toate acestea sunt prezente în cotidian şi omul contemporan se raportează la ele. Abordarea doar a artelor plastice limitează sfera preocupărilor şi intereselor copiilor. În secolul pe care îl traversăm, aceştia sunt expuşi unei multitudini de informaţii şi influenţe, cele mai multe venind pe cale vizuală. Cu cât se realizează mai devreme explorarea în adâncime a unor concepte-cheie specifice limbajului vizual, cu atât sunt şanse mai mari ca elevii să facă alegeri pertinente şi corecte.
- Mutarea accentului de pe însuşirea diverselor tehnici şi dezvoltarea unor abilităţi practice, pe formarea caracterului (realizarea manuală a unor produse presupune combinarea armonioasă de priceperi şi deprinderi, responsabilitate şi inteligenţă)
- Expunerea copilului la o mare varietate de domenii artistice şi culturale, precum şi îmbinarea acestora cu experienţa concretă a realizării unor produse, au drept consecinţă creşterea sensibilităţii pentru frumos, sporirea îndemânării şi încrederii în variate posibilităţi de exprimare a sinelui, consolidând respectul pentru valori, tradiţii şi semeni.
- Integrarea acestor domenii ajută la înţelegerea concomitentă a două realităţi esenţiale pentru dezvoltarea la elevi a spiritului estetic şi practic: utilitatea produsului artistic şi valoarea estetică a lucrurilor utile[13].

Dacă cele mai multe informații și influențe vin pe cale vizuală și ele nu se manifestă doar prin clasicele arte plastice și decorative ci și prin fotografie, film, imagine digitală, TV, internet, artele spectacolului, imagini publicitare, imagini științifice (radiografii, IRM,

etc), e firesc să se acorde o importanță mult mai mare educației și culturii vizuale, explorării cât mai devreme a unor concepte-cheie specifice limbajului vizual (obiect real, imagine manuală/fotografică/digitală, culoare, formă, volum, textură, compoziție, plan/cadru, etc) pentru a le structura experiențe de învățare care să-i ajute să se orienteze în jungla de imagini făcând alegeri/selecții viabile. Legarea activităților vizuale de abilitățile practice readuce obiectul util și/sau artistic în câmpul educației vizuale și design-ului extinzând sfera esteticului din arte în cotidian, în viața reală, contemporană, de zi cu zi a elevului. Cu siguranță creșterea sensibilității pentru frumos se realizează și prin contactul cu o mare varietate de domenii artistice și culturale (ca și receptor) dar și prin realizarea unor imagini plastice și obiecte cu virtuți artistice și valențe utilitare (să nu uităm că arhitectura și design-ul de obiect fac joncțiunea dintre știință – tehnică – artă). Integrarea celor două domenii – educație vizuală și abilități practice – îi poate ajuta pe elevi să intuiască/înțeleagă două lucruri esențiale pentru dezvoltarea simțului/spiritului estetic și practic : utilitatea produsului artistic (**la ce îmi folosește arta în viață**?) și valoarea estetică a lucrurilor utile (**ce repercusiuni pot avea asupra mea lucrurile utile dacă sunt și estetice/frumoase/plăcute?).**

Cele două discipline integrate conțin următoarele domenii:

- Desen
- Pictură
- Modelaj
- Textile și hârtie
- Construcţii
- Foto-video

Programa prezintă pentru fiecare din aceste domenii: materiale şi instrumente, tehnici de lucru, elemente de limbaj plastic, sugestii de creaţii/ produse ale activităţii. De exempu la domeniul Desen pentru clasa pregatitoare avem:

**Materiale şi instrumente:** hârtie, diverse obiecte**,** creion grafit, creioane colorate (opţional: PC, tabletă).
**Tehnici de lucru**: linie modulată, repetiţie.
**Elemente de limbaj plastic:** linia, punctul, forma (fără terminologie).
Sugestii de creaţii/ produse ale activităţii: desen liber, decoraţii simple.

Observăm că există concordanțe între instrumente, tehnică, elemente de limbaj plastic și sugestii de creație. Nu ne oprește nimeni să folosim și alte instrumente și materiale (nisip, făină, ață, sfoară, cretă colorată etc.). Ce să înțelegem prin specificația **fără terminologie**? Nu definim linia, linia modulată ci ne jucăm cu linii realizate cu diferite instrumente, tehnici dar le vom **spune** linii. Se pot iniția și jocuri de felul Cu ce seamănă aceaste linii făcute de voi (și se expun fotografii cu fulgere, fire vegetale, imagini cu râuri văzute din avion, fire electrice, fire de păr etc.).

Noua programă prevede două competenţe generale:

1. Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare

2. Realizarea de creaţii funcţionale şi/sau estetice folosind materiale şi tehnici elementare diverse.

Comentarii:

Noua programă mută accentul de pe însușirea diverselor tehnici și dezvoltarea unor abilități practice pe formarea caracterului (relațiile pe care le întreține subiectul cu lumea: atitudini, valori). Astfel prima competență se referă la **explorarea** de **mesaje artistice** exprimate în **limbaj vizual.** O primă observație : formularea mai logică și mai puţin restrictivă era următoarea **– Explorarea de mesaje artistice și nonartistice** (de exemplu publicitare) **exprimate în limbaj vizual**. Nu toate mesajele codificate în semne vizuale au o intenție artistică/estetică, cele mai multe dintre acestea au alte intenții (manipulare politică, consumeristă, comercială etc.). Ce să înțelegem prin **explorarea de mesaje ....**? Nu se spune descrierea, analizarea ci explorarea. A explora înseamnă a cerceta o regiune, o zonă mai puţin cunoscută cu intenţia de a descoperii ceva nou, necunoscut; a cerceta, a căuta, a investiga, a examina, a încerca noi combinaţii, noi variante , noi alcătuiri, înțelesuri. Cum se poate concretiza la școlarii mici acțiunea de-a explora mesaje exprimate prin limbaj vizual? Explorarea e o acțiune care implică structurile/procesele perceptive/vizuale/tactile/chinestezice /motorii/intelective/afective/volitive ale elevului. Vom gândi acțional aceste explorări de imagini bi și tridimensionale:

- ne plimbăm cu ochii și cu degetul arătător pe această imagine;
- ne plimbăm cu ochii (și cu degetul) de sus în jos, de jos în sus, de la stânga la dreapta etc. pe această imagine sau pe acest obiect;
- ne apropiem de imagine foarte mult, ne depărtăm ușor;
- privim imaginea/obiectul frontal, de sus în jos, de jos în sus etc.;

Pentru exersarea și consolidarea puterii de concentrare asupra a cea ce explorez (imaginea/obiectul) putem iniția explorări vizuale prin intemediul unor tuburi cilindrice sau pătratice.

Aceste explorări vizual-chinestezice pot fi însoțite de întrebări care orientează explorarea spre diferite direcții (cognitive, afective, imaginative etc.):

- ce vedem? ce culori vedem? care culoare este mai multă? care culoare este mai vie, mai puternică?
- ce vedem în colțul din dreapta jos, ce vedem în centrul imaginii?
- ce vedem în această scenă/secvență de film? cum curge imaginea?
- ce simțiți/ ce vă place? ce vă sperie? ce nu vă place când priviți această imagine?
- ce ne spune această imagine (ne indică o direcție, ne interzice ceva, ne atrage atenția asupra unui pericol, ne semnalează un obiectiv – muzeu, teatru, monument, peșteră etc.);
- ce ne arată, ce ne spune, ce ne trasmite acest tablou, acest film etc. ?
- ce ne arată acest ambalaj, această imagine pulicitară, acest spot publicitar?
- ce am putea schimba în această imagine? scoateți un element din această imagine și puneți alceva în locul lui;
- acoperiți cu o pată de culoare (sau un petec de hârtie colorată) ce vreți voi din această imagine (sau ce nu vă place) etc.

Putem explora concomitent două imagini, una artistică și una nonartistică sau o fotografie, un desen și o reprezentare volumetrică.

Competența în discuție mai menționează că aceste explorări să se facă într-o **diversitate** de **contexte familiare**. Cu alte cuvinte aceste contexte să fie din lumea în care trăiește și se mișcă, în lumea contemporană. Care sunt aceste contexte? Familia cu locuința, blocul, strada, mașina, autobuzul, grădinița, școala, televizorul, internetul, calculatorul, supermarketul, muzeul, stadionul, parcul etc. Cu siguranță cea ce exprimă această competență ține , în mare parte de **comunicări vizuale**.

A doua competență generală se referă la **realizarea** de **creații funcționale** și/sau **estetice**. Cuplarea celor două discipline – educație vizuală și abilități manuale, ne facilitează crearea unor situații de învățare din care elevii să intuiască și să înțeleagă treptat subtila relație dintre **estetic/artistic** și **util**. Sunt obiecte pur artistice și obiecte pur utilitare? Avem obiecte care întrunesc ambele caracteristici (vezi arhitectura, design-ul dar și obiectele gata făcute – redy made și ideea de intenționalitate)? O tendință constatată în lumea contemporană este extinderea esteticului înafara artei, în cotidian dar și scăderea/pervertirea simțului și gustului estetic.

Competenţele specifice din cadrul celor două competențe generale:

1. Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare:
   1.1. Sesizarea semnificaţiei unui mesaj vizual simplu, exprimat prin desen/ pictură/ modelaj/ colaj/ film/ desen animat, care reflectă un context familiar
   1.2. Sesizarea elementelor de detaliu ale unui mesaj vizual simplu, exprimat printr-o varietate de forme artistice
   1.3. Sesizarea diferenţei dintre informaţia practică transmisă prin limbaj vizual şi mesajul artistic
   1.4. Identificarea liniei, a punctului, a culorii şi a formei în ipostaze familiare, în spaţiul înconjurător
   1.5. Identificarea liniei, a punctului, a culorii şi a formei în contexte cunoscute
   1.6. Identificarea semnificaţiei liniei, punctului, culorii şi formei în opere de artă
   1.7. Manifestarea curiozităţii faţă de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual
   1.8. Manifestarea curiozităţii faţă de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual

2. Realizarea de creaţii funcţionale şi/sau estetice folosind materiale şi tehnici elementare diverse:
   2.1. Observarea unor caracteristici simple ale materialelor întâlnite în mediul familiar
   2.2. Identificarea unor caracteristici/ proprietăţi ale materialelor întâlnite în mediul cunoscut
   2.3. Explorarea unor caracteristici/ proprietăţi ale materialelor în diverse contexte
   2.4. Exprimarea ideilor şi trăirilor personale, în aplicaţii simple, specifice artelor vizuale
   2.5. Exprimarea ideilor şi trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii şi formei

2.6. Exprimarea ideilor şi trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii şi formei spontane prin presarea hârtiei, dactilopictură, modelaj, decolorare cu pic etc.
2.7. Realizarea de aplicaţii/compoziţii/obiecte/construcţii simple, pe baza interesului direct
2.8. Realizarea de obiecte/construcţii/folosind materiale uşor de prelucrat şi tehnici accesibile
2.9. Realizarea de produse utile şi/sau estetice combinând materiale uşor de prelucrat şi tehnici simple
2.10. Transformarea unui material folosind tehnici diferite
2.11. Exprimarea utilităţii obiectelor realizate prin efort propriu
2.12. Explorarea de utilizări în contexte variate a obiectelor/ lucrărilor realizate prin efort propriu
2.13. Explorarea de utilizări în contexte utile şi sau estetice a obiectelor/ lucrărilor realizate prin efort propriu
2.14. Participarea la activităţi integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică
2.15. Participarea la activităţi integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică.

## *15.3.Programele claselor III-IV (analiza obiectivelor cadru)*

La educație plastică programele școlare urmaresc în ciclul primar (clasele a III-a și a IV-a) urmatarele obiective generale (cadru):

**CLASELE A III-A ȘI A IV-A, PROGRAMA DIN 2006/2007 (ÎN VIGOARE)**

1. ***Cunoaşterea şi utilizarea materialelor, a instrumentelor de lucru şi a unor tehnici specifice artelor plastice***
2. ***Analiza formelor, a culorilor şi a amestecurilor acestora, în mediul înconjurător şi pe imagini***
3. ***Cunoaşterea şi utilizarea elementelor de limbaj plastic***
4. ***Exprimarea prin şi despre compoziţii plastice***

**CLASELE A III-A ȘI A IV-A, PROGRAMA DIN 1998 – 2001 – 2005**

**1.** ***Cunoaşterea*** *şi* ***utilizarea*** *materialelor, a instrumentelor de lucru şi a unor tehnici Specifice artelor plastice*

*3.* ***Recunoaşterea*** *tipurilor de culori şi a nonculorilor în natură, pe imagini şi pe paletă şi obţinerea amestecurilor*

*5.* ***Cunoaşterea*** *şi* ***utilizarea*** *elementelor de limbaj plastic*

*6. Realizarea unor compoziţii libere şi a unora după model*

Este interesant să analizăm mai întâi comparativ, obiectivele cadru din cele două programe pentru clasele a III-a și a IV- a din perioada 1998-2005 și 2006 (în vigoare). În programa mai veche apar sintagmele **cunoașterea, recunoașterea, realizarea, utilizarea, obținerea.** Se degajă, se simte tendința cuminte, pasivă de a cunoaște/recunoaște în primul rând cea ce există, ce este consacrat, lucru care iese în evidență în obiectivul 4 – realizarea unor compoziții libere și a unora **după model** ! Așa că nu ne surprinde persistența practicii prezentării planșei model de către foarte multe învățătoare în activități de tip artistic chiar și în marile orașe. În programa în vigoare apar sintagmele **cunoașterea, analiza, exprimarea, utilizarea**. Considerăm că în cazul activităților de tip artistic și mai ales al educației vizual-plastice, esențială/prioritară este **exprimarea** și abia apoi cunoașterea, analiza. La obiectivul 2 am reformula astfel : **Explorarea formelor, culorilor, texturilor și amestecul acestora în realitate și medii diferite.** Explorarea deși este mai mai complexă decât analiza (o conține și o presupune implicată în actul explorării) prezintă avantajul că implică participarea mai multor structuri psihice ale elevului (nu numai cognitive și de structură logică/rațională ci și emoționale, de natură ludică, imaginară). Analiza e mai rece mai aseptică, pe când explorarea e mult mai caldă, mai liberă, mai imprevizibilă. Mai observăm că în cazul obiectivului 2 în programa actuală s-a înlocuit formularea **în natură, pe imagini și pe paletă (**care era ambiguă – natura naturală sau și cea artificială?) cu **în mediul înconjurător și pe imagini** (mediul înconjurător este mai puțin restrictiv și se cuplează mai ușor cu mediul real în care trăiesc elevii). S-a exclus **pe paletă** mai ales că acum amestecuri, jocuri se fac pe calculatoare, tablete, telefoane mobile etc.

Programa în vigoare conține și standarde curriculare de performanță[14]:

**STANDARDE CURRICULARE DE PERFORMANŢĂ**

**LA FINELE ÎNVĂȚĂMÂNTULUI PRIMAR**

| | **Obiectiv cadru** | **Standard** |
|---|---|---|
| 1. | Cunoaşterea şi utilizarea materialelor, a instrumentelor de lucru şi a unor tehnici specifice artelor plastice | S13. Selectarea tehnicilor şi a materialelor necesare pentru realizarea unei compoziţii plastice cu mesaj intenţionat.<br>S14. Aplicarea unor tehnici specifice artelor plastice, în funcţie de rezultatul planificat şi de condiţiile concrete de realizare. |
| 2. | Analiza formelor, a culorilor şi a amestecurilor acestora, în mediul înconjurător şi pe imagini | S15. Identificarea culorilor şi a amestecurilor acestora, pe reproduceri de artă şi în natură.<br>S16. Localizarea culorilor şi a amestecurilor acestora pe cercul cromatic.<br>S17. Descrierea formelor identificate pe reproduceri de artă şi în natură, din punct de vedere al expresivităţii şi al potenţialului decorativ al acestora. |
| 3. | Cunoaşterea şi utilizarea elementelor de limbaj plastic | S18. Recunoaşterea unor elemente de limbaj plastic, pe lucrări ale elevilor şi pe reproduceri de artă.<br>S19. Generarea elementelor de limbaj plastic în exerciţii dirijate.<br>S20. Realizarea tonurilor din amestecul culorii cu alb sau negru.<br>S21. Realizarea de dominante cromatice, folosind culori şi amestecurile acestora. |

| | | |
|---|---|---|
| 4. | Exprimarea prin şi despre compoziţii plastice | S22. Organizarea intenţionată de compoziţii, cu ajutorul elementelor de limbaj plastic.<br>S23. Realizarea de compoziţii pe o temă dată, organizând intenţionat spaţiul plastic, folosind potenţialul expresiv al liniilor şi al culorilor.<br>S24. Formularea de opinii argumentate referitoare la propriile compoziţii plastice (claritatea mesajului intenţionat, ipostaze ale elementelor de limbaj plastic folosite sau dominanta cromatică, sau amestecuri cromatice şi acromatice folosite). |

## *15.4.Planificarea calendaristica*

Planificarea calendaristica este un document elaborat de profesor pe baza Programei scolare in care se are in vedere :

- concordanta dintre obiectivele de referinta si continuturile propuse;
- structura unitatilor de invatare;
- succesiunea logica a temelor plastice;
- alocarea timpului necesar pentru fiecare unitate de invatare.

Structura planificarii calendaristice :

| Unitati de Invatare (teme plastice) | Obiective de referinta | Continuturi | Numar de ore | Saptamana (data ) | Obs. |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Planificarea calendaristica anuala trebuie sa acopere in totalitate programa scolara.

Unitatile de invatare sunt teme plastice stabilite de catre profesor tinandu-se cont de particularitatile de varsta, de obiectivele de referinta si de continuturile din programa.

Obiectivele de referinta sunt prevazute in programa si se noteaza cu numerele respective (1.1. ; 1.2 ; 1.3.).

Continuturile sunt selectate de profesor din cele propuse de programa si vor fi in concordanta cu unitatea de invatare (tema plastica).Sa vedem un exemplu :

1. Unitatea de invatare : Amestecuri fizice intre culori si nonculori.
2. Continuturi : nuante calde, nuante reci, tonuri calde, tonuri reci, tonuri inchise, tonuri deschise.

Numarul de ore alocate pentru fiecare unitate de invatare se stabileste de catre profesor in functie de : experienta sa, nivelul achizitiilor plastice detinut de elevi, materialele de lucru ale elevilor, materialele si mijloacele didactice detinute de profesor, interesul/atractia elevilor pentru jocul culorilor, formelor sau diferite tehnici plastice.

Sa retinem deci ca numarul de ore alocate si ordinea continutului le stabileste profesorul.

Exemplu de planificare calendaristica clasa a- IV-a :

| Nr. Crt. | Unitati de invatare | Obiective de referinta | Continuturi | Nr. ore | Sapta Mana (data) | Obs. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ........................................<br><br>Punctul plastic<br><br>........................................ | 3.1.<br>3.2. | .......................................<br>Punctul cu rol de constructie<br>Punctul cu rol decorativ<br><br>………………………………… | 5 | 11-16 | |

## 15.5.Proiectarea unitatilor de invatare

Proiectarea instruirii presupune următoarele cerinţe:

- selectarea obiectivelor educative care vor fi propuse elevilor
- operaţionalizarea obiectivelor
- alegerea conţinuturilor învăţării
- elaborarea unor variante de prezentare a aceluiaşi mesaj în forme diverse
- alegerea strategiilor de învăţare adecvate fiecărui obiectiv/caracteristicilor elevilor/comportamentul colectiv al clasei
- elaborarea unor variante de lucru care să ţină seama de diferenţele individuale
- conceperea modului de organizare a activităţilor elevilor în funcţie de situaţia de învăţare
- selectarea şi realizarea materialelor/activităţilor de instruire
- conceperea unor secvenţe de evaluare formativă
- elaborarea unor secvenţe de exerciţii intermediare, de natură să le permită elevilor să-şi autoevalueze progresul
- conceperea unor secvenţe cu activităţi de remediere, destinate unor grupe omogene
- elaborarea unui test sumativ
- conceperea procedurilor de acţiune în clasă (managementul clasei)
- colaborarea cu alte persoane în definitivarea proiectelor

Profesorul isi proiecteaza unitatile de invatare/temele plastice pe parcursul unui an scolar intr-o succesiune logica (care poate fi oricand sustinuta cu argumente) cu urmatoarea structura :

| Continuturi | Ob. de referinta | Activitati de invatare | Resurse | Evaluare |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |

Continuturile sunt de fapt teme plastice cu o intindere mai mica, ce ajuta la rezolvarea unei probleme plastice cu un caracter mai general. De exemplu continitul **Forme spontane** abordeaza doar o parte din tema plastica mare numita **Formele plastice.**

Obiectivele de referinta se marcheaza cu numere ce corespund obiectivelor de referinta din programa scolara.

Activitatile de invatare pot fi alese din cele din programa scolara; ele pot fi modificate, completate sau inlocuite cu altele concepute de profesor si adaptate la nivelul clasei asta si in functie de spiritul creator al acestuia.

Resursele se refera la :

- forma de organizare a activitatii
- materiale si instrumente utilizate
- timpul alocat
- locul unde se desfasoara activitatea

Profesorii creativi se gandesc nu doar la resursele de invatare, procedurale, materiale ci si la cele psihice (ce procese/instante psihice va trebui sa activeze in mintea elevului pentru a realiza obiectivele propuse si mai ales cum?).Caci sa nu uitam ca esential este ce se intampla in structurile psihice/mintale ale elevului, cum sunt activate acestea si implicate in construirea cunoasterii, comportamentului creativ.

Evaluarea se refera la instrumentele de evaluare specifice educatiei plastice (in general se evalueaza prin probe practice, adica se deseneaza, se picteaza, se modeleaza, se compun imagini plastice; dar toate acestea pot fi si descrise, analizate, comparate, apreciate).

De regula, la finalul fiecarei unitati de invatare se realizeaza o evaluare sumativa (proba de evaluare) printr-o compozitie plastica cu continuturi cuprinse in acea unitate . De asemeni se au in vedere si descriptori de performanta pentru cele trei calificative : suficient, bine, foarte bine precum si standardele curriculare de performanta (vezi si MODULUL 11 ).

In concluzie remarcam faptul ca elementul de baza de la care pornim in realizarea demersului didactic este programa scolara care stabileste obiectivele cadru si obiectivele de referinta. Modalitatile si mijloacele prin care se realizeaza aceste obiective le gandeste si le proiecteaza profesorul in functie de personalitatea lui didactica, de nivelul clasei, de zona geografica etc.













